季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

平成9年5月31日発行
第2巻第2号通巻第3号

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1997
VOL.3
SUMMER

理想のゲーム環境をつくろう！

ゲームにまつわる様々な人生模様！

充実！中古ゲームライフ

中古ゲームコレクターの甘美な生活
ゲームに魅入られた人々
読者発・中古ゲームの楽しみ方
あったらいいな、こんなサービス
未来のゲームライフ予想図

シリーズソフト特集

あのシリーズの一作目ってどんなゲームだった？

「ヘラクレスの栄光」シリーズ　「くにおくん」シリーズ
「女神転生」シリーズ　「サ・ガ」シリーズ
「悪魔城ドラキュラ」シリーズ　「北斗の拳」シリーズ

小特集

1タイトル10ページ特集
～ストリートファイターII～

スーパー32X特集

コンビニのように入りやすく、ディズニーランドのように楽しいお店を目指す！

TVパニック沼田店

〒378　群馬県沼田市下之町907-7　TEL 0278-20-1037
営業時間：10：00～22：00　定休日：なし　店長さんの具合の悪いとき。
最寄り駅：ＪＲ沼田駅徒歩10分

地域密着のほのぼのした雰囲気

群馬県の北部にある沼田市。駅を降り、長くて急な坂道を上ると、すぐにお店が見える。こぢんまりとしたお店ながら、店内は明るい雰囲気で、陳列もジャンル別で50音順とわかりやすい。「女性や家族連れが気軽に入れるように」という店長さんの気配りが反映された店づくりだ。

中古の品揃えは、ＳＳとＳＦＣがほとんどだが、ＧＢやＧＧの中古もかなりある。ＰＣは時々まとめて売りに来る人がいるそうだが、売れてしまうのが早いとのこと。

新品と中古が一目でわかるように、値札の色を変えてあるのも親切だ。攻略本や雑誌を置いたコーナーもあるし、ハードも充実している。

「年末にＰＳ本体の品薄が続いた時も、うちは品物をきらさないようにしました電話をくれて、遠くから買いに来て下さったお客様もいましたね。オープンからまだ１年足らずなので、今までは手探り状態でしたが、これからはイベントなども積極的に取り組んでいきたいです。“濃い”お客様に負けないように、情報発信できるお店にしていきたいですね」

ゲームショップというよりはＣＤ屋さんのような並び方。ジャンルと５０音の併用で展示している。

SERVICE&SYSTEM

1000円のお買いあげでスタンプを１つ押している。30ポイントで800円の割引だ。５月頃にはＰＯＳでの管理を始めるとのこと。

店長の桜井さんと、この日は春休みでお手伝いをしていた娘の奈津子さん。

ユーゲー読者に一言

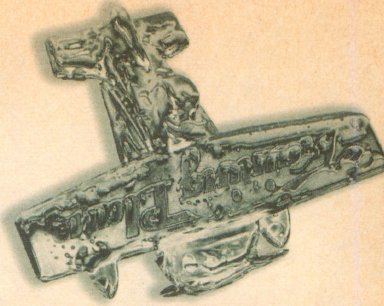
お店の紹介が載った「ユーゲーvol.3」を持参してくれた方、先着10名様に、800円分の金券を差し上げます！　ぜひ利用して下さい。

ユーズド・ゲームズ

CONTENTS

1997 VOL.3 SUMMER

Art Direction:Toshiaki Ishii CG Work:Kazuhiro Osakabe
Cover Design:Ken Kaneko Logo Design:brahman co.ltd.



ゲームにまつわる様々な人生模様！

❶ 充実！ 中古ゲームライフ 4

❷ 理想のゲーム環境をつくろう！ 6
❸ 中古ゲームコレクターの甘美な生活
❹ 鳥本氏インタビュー 家賃よりもゲーム代の方が高いんですよ 10
❺ 新J氏インタビュー 月に14、5万円は使ってましたね 14
❻ ゲームに魅入られた人々
❼「鋼」に魅入られた男 18
❽「ルドラの秘宝」に魅入られた人々 22
❾「ギミック」をやりこんだ男 26
❿ 読者発・中古ゲームの楽しみ方 30
⓫ あったらいいな、こんなサービス 32
⓬ 未来のゲームライフ予想図 34

シリーズものの原点を解析する

⓭ あのシリーズの一作目ってどんなゲームだった？ 51

⓮「ヘラクレスの栄光」シリーズ 52
⓯「くにおくん」シリーズ 56
⓰「女神転生」シリーズ 60
⓱「サ・ガ」シリーズ 62
⓲「悪魔城ドラキュラ」シリーズ 64
⓳「北斗の拳」シリーズ 66
⓴ シリーズソフト大百科 68

特別企画、小特集2本立て

㉑ 1タイトル10ページ特集 ストリートファイターⅡ 84
㉒ スーパー32X特集 95

㉓ 読者プレゼント 38
㉔ 美食倶楽部バカゲー専科 40
㉕ ハードの悲劇 44
㉖ あなたの街の中古ゲームショップin秋葉原 46
㉗ 出張！ 暗闇商会 48
㉘ 美食倶楽部ギャルゲー専科 74
㉙ プレミアソフト探検隊 78
㉚ 今こそファミコンディスクシステム 80
㉛ ユーゲー研究所 106
㉜ 懐ゲーキャラ名鑑 108
㉝ 私の懐ゲー 110
㉞ 今月の1本 112
㉟ 読者コーナー 122

本書での略称 FC…ファミコン SFC…スーパーファミコン MD…メガドライブ PC…PCエンジン
PC-CD…PCエンジンCDロムロム PC-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム GB…ゲームボーイ

様々な人生模様！

実！ムライフ

「ゲームの山に埋もれてみたい！」「生活のすべてをゲーム一色にしてみたい！」という気持ちがわき上がってきたことはないだろうか？　そんな、ゲームユーザーなら一度はつのってしまう欲求を、ユーズドゲームズ編集部は実践してみた。

また、中古ゲームコレクターや、あるソフトに魅入られた方々に取材を敢行し、登場していただいた方々の生き様を浮き彫りにした。それでは、記事を読んだ貴方をその気にさせる、「充実した中古ゲームライフ」をここにお届けしよう！

ゲームにまつわる
衝
中古ゲー

快適なゲーム環境を貴方に……

理想のゲーム環境をつくろう！

どういう部屋が「理想のゲーム環境」なのだろうか？　そんな素朴な疑問に対する答えを探すべく、本誌編集部は「生活に密着した、ゲームをプレイする環境」をコンセプトに、大胆な部屋の改装を敢行した！

「理想のゲーム環境」とは何か？

「理想のゲーム環境」というのは、どういうものだろうか？　ある人にとっては「ソフトの山に囲まれた部屋」かもしれない。また、ある人にとっては「ゲームを始めたら、一歩も動かなくていい生活環境」かもしれない…。（いちおう）ゲーム誌である当編集部で、その答えを出せないものだろうか？　という訳で、今回の特集に取り上げることに決め、早速編集部内で議論した。その結果、「その人の生活と密着したものでなければならない」という結論がでた。しかし、「具体的にどういうものが部屋に必要か」については様々な意見が続出し、答えはまとまらなかった。

そこで、一人の人物をモデルにし、実際にその人の部屋に「理想のゲーム環境」を作り上げてみることにした。これによって、その具体的な答えが見出せるかもしれない。

というわけでこのページにぴったりな人物を探し、某ゲーム雑誌編集者のH氏に白羽の矢を立てた。27歳、独身。PCエンジンをこよなく愛する男である。まずは、改装前の部屋を読者にお見せしたいところだが、とても正視しがたい光景だった。ソフトとゲーム誌が渾然一体となって畳の上に20cmほど堆積しており、いつこの地盤（？）が地滑りを起こすかわからないほどだ。

とにかく、本人と協議した結果、改装コンセプトは「マニアックなアイテムを部屋の装飾に活かしつつ、雑然としながらも、ゲームをプレイするには快適な環境」に決める。これを念頭に入れて、部屋を改装することにした。

改装するための資材を購入しよう

理想的な収納棚を購入するには？

まずは、ソフトを収納するボックスや、ゲーム機を置く棚など、部屋を改装する資材を購入するため、大手DIY系のお店へと向かった。

DIY系のお店ということで、当然、棚などを自作するための素材がパーツごとに売られている。ここは一つ、部屋に見合った理想的な棚を作り上げるべく、自作してみることにした。

材質はスチール製、アルミ製（網状に加工されたもの）、木製の3タイプがある。「アルミ製で三段の棚付き」というオーダーで、値段の見積もりをお店の人に出してもらったところ、既製品よりも高くなってしまうことが判明した。他の購入品目の予算を考慮して、こちらが考えていたサイズに近い既製品のスチール棚を購入する。

ソフトの収納ボックスは、スーパーファミコン用にVHSビデオ用のものを。そして、ファミコン用にはカセットテープ用のものに決める。その他のものは、大き目のケースを選んだ。これは適材の既製品が見つかったので、そちらを購入した。

また、購入はしなかったが、塩化ビニール製で二段の棚に分かれた「ゲームボックス」というのもあった。丁度スーパーファミコン一台が収まるようになっており、下段にソフトが10本程収納できるものだ。スーパーファミコンのみのユーザーの人には、うってつけの収納ボックスかもしれない。

当編集部で購入した棚などについては、下段の記事を読んでほしい。

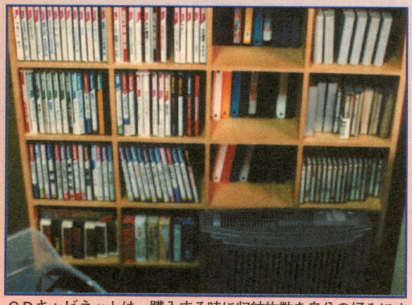
ゲーム機とソフトを整理整頓！

1 ゲーム機を棚に並べよう！

まずは、普段座る場所の側にゲーム機を置く棚を設置しよう。棚の高さは、約60cmのものを選ぶと丁度いい。ここでは普通のスチール棚を設置してみたが、棚板が網状になっていると、よりベストだ。何故かというと、ゲーム機本体の放熱効率が抜群によくなるからだ。また、ケーブル類を束ねる時に、網目の間から通すと束ねやすくなるぞ。

棚を選ぶ際、DIY系のお店で、自分でパーツを選んで好みの棚を作るのもいいだろう。だが、既製品よりも値段が高くつくことがある。自作する時は、お店の人と相談して材料の費用見積もりを出してもらってから決めるといいだろう。

ここで使用している棚は約５千円程度のもの。周辺機器を置くことも考えると、もう少し横の長さが必要かも。



CDキャビネットは、購入する時に収納枚数を自分の好みにオーダーできる商品を購入した。300枚収納で、約１万円程度。

2 ソフトをきれいに収納しよう！

収納ボックスを選ぶ時は、ソフトの使用頻度に応じて、3タイプ程度のものを揃えておくといいだろう。ここでは、300枚収納可能なCDラックと、SFCソフト用にビデオテープサイズの収納ボックスを用意してみた。ファミコンのソフトは、カセットテープと同サイズなので、カセットテープ用の収納ボックスを選ぶとよい。

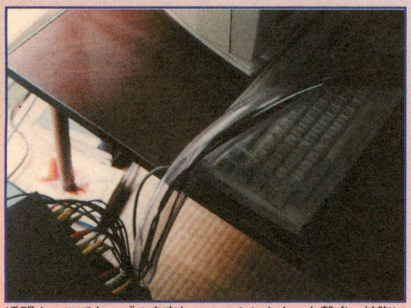
また、ロムカセットやゲーム機の保存状態は、煙草の煙やホコリに対して影響を受けやすい（特に端子部分は汚れやすい）。そこで、資金に余裕があれば「空気清浄器」も揃えてみてはいかがだろうか。値段は5000円程度からあるぞ。

複雑に絡み合うコード類をきれいに束ねよう！

1 ACアダプターをタコ足電源ソケットでまとめる

数々のゲーム機に必要不可欠なのが電源ソケットの数。そこで、タコ足の電源ソケットで拡張しよう。パソコンユーザーの方にはお馴染みだと思うが、棒状の電源スイッチ付きが便利である。だが、SFCなどのゲーム機はACアダプターのため、二つ分のソケットの穴にまたがってしまい無駄になることが多いはず。という訳で、ここで使用している菱形タイプのものをおすすめしたい。これだと、ソケットの穴を無駄にすることはない。そして、菱形ソケットに電源ON／OFFスイッチを途中に繋げておくとベスト。これでACアダプターをつけっぱなしにしても熱を持たないし、消し忘れもなくなるはずだ。

写真中央の菱形ソケットに加え、さらにタコ足ソケットを繋げてみた。丸いボタン状のものがフットスイッチ。両方とも1,500円程度。



透明ホースでケーブルを束ね、AVセレクターと繋ぐ。蛇腹になったタイプのホースもおすすめだ。

2 極太ホースを使って、ケーブル類を1本にまとめる

たくさんのゲーム機を使用していると、当然増えるのがテレビとつなぐAVケーブル。ばらけたケーブルがTVにつながっている光景は、どうも今一つ部屋がきれいになった気がしない。そこで、ケーブル類を一本に束ねてみよう。

一本にして束ねるには、洗濯機用のホースや直径4～5cmの口径の大きいものが適材だ。1メートルあたり500円程度で、DIY系のマーケットで購入できる。ホースの長さは部屋のスペースによるが、2メートルほどあればOKだろう。ものによっては、意外に固くて融通がきかない場合もあるので、なるべく柔らかい素材のホースを選びたい。

ケーブル類をきれいにまとめるには？

コード類など、配線関係を美しくまとめるのも、「理想のゲーム環境」には不可欠なことだ。これには、編集部でも手を焼いてる。とりあえず、編集部でも使用している、現時点でベストと思われる素材を購入することにした。

まず、電源ソケットの拡張のために、菱形のタコ足ソケットを繋ぐ。このタイプだと、たくさんのACアダプターを繋いでも互いにぶつからないので、きれいに接続できる。パソコンでよく使用される棒状のタイプもよいが、ソケットの穴の数を無駄にしてしまうことが多いので、おすすめできない。

また、菱形ソケットの間にフットスイッチを繋いで、ボタン一つですべての電源が切れるようにする。これを繋いでおくと、ACアダプターに熱がこもらなくなるし、電源の消し忘れ防止にもなる。

次に、数々のAVケーブルを一本に束ね、AVセレクターと繋ぐ。

ここでは、透明なホースを選んでみたが、他にも適材がある。カーショップで購入できる、カーステレオなどの配線を包むタイプのホースがそれ。こちらは素材が薄いプラスチックでできているので、どのような部屋のレイアウトにも対応できるだろう。

そして、パソコンの環境がある彼のために「XRGB－1」を購入する。これは、パソコンのモニターにゲームの映像を映すための映像信号変換機だ。RGBケーブルを使用すると、TVよりもきれいにモニターに出力できる。パソコンショップなどで1万3000円程度で購入可能だ。

はたして「理想のゲーム環境」は完成できるか？

さて、とりあえず資材が揃ったので、彼の部屋に棚などを搬入し、「理想のゲーム環境」を作り始めることにしよう。

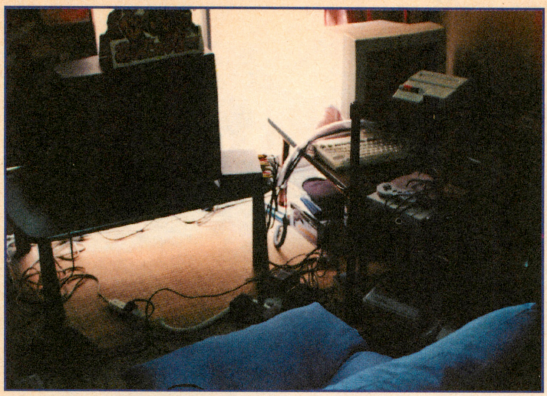
その前に、まず畳が見える環境にしなければ、棚を設置することができない！

まず、雑誌とソフトに分けて台所へ片付ける作業を開始する。少しは片付けておいてくれてもよさそうなものだが…。このまま一人で作業をしていたら、部屋の改造が終わる頃には、真夜中になってしまう。作業のピッチを上げるため、他の編集部員に応援を頼むことにする。TVと座椅子を部屋の中心に据え、棚と収納ボックスを側に配置する。そして、彼ご自慢のアイテム「メルヘンメイズ」のポスター（マニア取り引き額推定4万円！）を額に入れ、目立つように壁にかける。

夜の八時近く、やっとのことで完成。何とかコンセプトに近い環境ができた。そして、部屋の主も丁度帰宅。きっとこの環境に満足してくれるだろう。

「おぉ、見違えるようにキレイになったなぁ。お疲れ様！　じゃあ、台所の片づけと掃除もお願い！」…ってコラ！　部屋を掃除しにきた訳じゃないぞ！　何だか、某TV番組の「お使いヘルパー」みたいな企画になってきたなぁ…。

とにかく、それなりに満足のいく環境を作ることができた。この企画は、これからも続けていきたいので、読者の方々の「これが私の理想のゲーム環境！」というものを、ぜひ編集部に封書で送ってきてほしい。本誌でどんどん紹介していくぞ。



改装作業途中の写真。今回はできなかったが、コントローラーをきれいに整頓する方法があったら、ぜひ編集部まで情報を寄せてほしい。

大切なソフトを守る便利グッズを紹介！

❶ エアスプレー

「カートリッジスロットの隙間たまったホコリが気になる」といった悩みは、ここで紹介する「エアスプレー」で解消だ！

ハード本体のカートリッジスロットなど、普段中々掃除できないところのホコリを、強力な風圧で吹き飛ばしてくれるぞ。東急ハンズなどのDIY系のお店にて、1000円程度で購入可能だ。

このようにして、本体のカートリッジスロットに向けて吹き付ける。

❷ 端子クリーナー

古いファミコンソフトにありがちな「ゲームが動かない！」というトラブルを解消してくれるナイスなアイテム。ソフトとハードの端子の汚れがきれいにおちる！　ちなみに編集部所蔵の、廃棄処分やむなしと思っていたソフトのほとんどが稼動したぞ。大手ゲームショップなどで購入可能。定価2800円。

本体のカートリッジスロットも、これで掃除することができる。

中古ゲームコレクターの甘美な生活

その壱

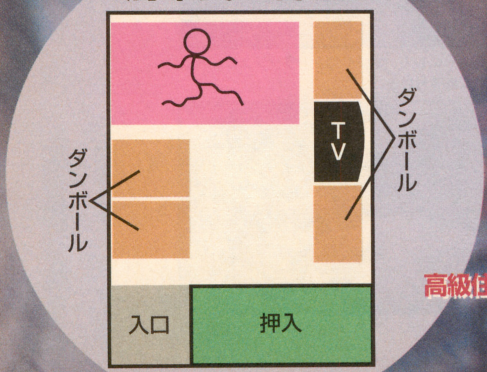
家賃よりも、ゲーム代の方が高いんですよ

鳥本達也　フリーライター。旅行が趣味で先日もフラリと水戸へ。しかし、幻のソフトは見つけられず、近日、また旅に出るらしい。

買い物、拾い物（世田谷の夜を徘徊して拾い集めたそうな）、洗濯物、ゲームソフトで埋めつくされている部屋。歩くと床が音を立てるのが、なんともアレだ。

お金はないけどゲームはしたい。
そしてお金がないからこその中古ゲームライフ。
ここに東京一人暮らし、
家賃2万3000円（トイレ共同、風呂なし）の
アパートに住む一人の青年を紹介しよう。
かけだしのフリーライターとして頑張っている彼。
当然、収入は少ない。しかし趣味の旅行と
ゲームだけはやめられない。
食費を削り、風呂代をけちり、
他の娯楽はいっさい廃して
ストイックな生活を続ける彼。
何が彼をそこまでやらせるのか。
少ない収入なにのこの大都会でどのように
ゲームライフを満喫しているのか。
その辺りのことを聞くために
彼の家を訪ねてみることにした。
高級住宅地として知られる世田谷にあるとは思えない
彼のアパートを紹介しつつ、
彼の中古ゲームライフにせまってみたい。

鳥本氏の部屋



充実！中古ゲームライフ

もらい物で生活するのは基本です

部屋に入るとすさまじい光景が展開されていた。ところ狭しとおかれた段ボール、部屋に張り巡らされたヒモにぶら下がっている洗濯物、そしてソフトの山、山、山。それらに埋もれるような形で生活用品が散らばっている。生活とゲームの見事な一体化である。

さすがだ…って何で取材の日なのになぜ部屋を奇麗にしておかないんだ。

「取材用に部屋にソフトを並べたんです」

まったく、紛らわしいことはしないでほしいものだ。確かにソフトがぶちまけられたベッドの上で安眠することはできまい。

それにしても四畳半のスペースに、築30年は遥かに越えているであろう内装。今時こんなアパートがあるとは…、知ってはいたが実際に目にするのは初めてだ。

しかし部屋を見渡してみると、意外と生活用品が揃っていることに驚かされる。テレビ、ビデオ、電話、クーラーまでも！

「すべてもらい物です」

…だそうだ。

実家はソフト置き場です

カメラのセッティングをしつつ、絵になるシーンを探す。

ベッドのそばにおいてあるテレビの前にはファミコンと3DOが重ねられている。シブイ選択だ。その横に置いてある段ボールにはソフトの束が。そしてそれと同じようにして服が入っている段ボールが重ねてある。しかし、部屋が狭くて思うような動きが取れない。とりあえず全体的な写真を撮ろうと思ったがダメ。

しょうがないのでテレビ周りの写真を撮ることにした。続いて、ベッドの上に並べている写真。少々わざとらしいが、せっかく並べたのだから撮らないわけにもいかないだろう。しかし全体を収めることができず、しかたなくいくつかのソフトは段ボールに入れて撮すことにした。

ソフトの数はいったいどのくらいあるの？

「1258本ですね」

正確だな、適当に収納されているのに。じゃあファミコンソフトは何本？

「いや、細かいところまでは…。400本ちょっとぐらいかな」

なんで分別するといい加減なんだ。

「メガドライブが300本弱、PCエンジンが300本以上ですか」

ベッドの上に並べられたソフトたち。ジャンルもハードも揃ってないところが彼の性格を見事に表現している。

それじゃ、1200本には届かないだろ。あ、マーク3とかカセットビジョンのソフトとかもあるのね。

しかし、本当にそんな数のソフトがすべてこの部屋の中にあるのだろうか。

「いえ。大半は実家の方に送ってありまして、ここにあるのは300本ほどですね。実家の自分の部屋はほとんどソフトでうめつくされていますよ」

FM音源はいいっすね

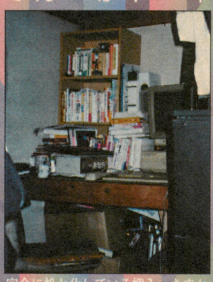
次に押入の中を撮る。押入のふすまはハズされ、そこはパソコンと本棚が置かれた机と化していた。見事な空間の有効利用…と言っていいのだろうか。まあ、机を買う必要がないのだから良い選択と言えるのだろう。しかしおいてあるのはPC88VA2、10年近く前のパソコンだ。さすがは中古ゲームマニア。使っているパソコンまでしっかり筋を通している。今はこれで「めぞん一刻」を楽しんでいるそうだ。いまさら「管理人さん」に熱くなってどうする、とつっこみたくなるが、幸せそうな顔をして語っていたのでとりあえず黙っていてやろう。

このパソコンもまた友人からの貰い物らしい。確かに今時このマシンを必要とする人はいないだろう。

それじゃあ、これで原稿とか書いているの？

「いえ。ワープロはあるんですけどディスクが5インチですから、編集者に使えないって言われちゃうんです」

ゲームのように現役マシンの代わりとはいかないようだ。



完全に机と化している押入。さすがに仕事用の本がいっぱいだ。頑張って稼いで良い部屋に住んでね。

ゲームの博物館でもできればいいな、と…

土産よりソフトの数が多いんです

編集部（以下編）：旅してソフトを集めてるって聞きましたが？

鳥本氏（以下鳥）：ええ、旅が趣味なんで。旅先でいろんな所をまわりながら、ついでに中古屋さんを探すんです。東京などではプレミアがついているようなソフトが地方ではいっぱい置いてありますよ。そういうソフト見つけるとお金に余裕がないにも関わらず、ギリギリまで買うんです。だから、旅行にいってお土産がなくて、カバンの中には中古ソフトが一杯、なんてことはしょっちゅうですね。

編：中古ソフトが土産ですか。

鳥：自分のためのですけど（笑）。

編：いいですね。二つの趣味を同時に楽しめるんだから。その旅行の途中で、なにか面白い事件とか、印象に残った事ってありますか？

鳥：「魔王連獅子」ですね。店では1980円という値段が書いてあって、それで店員さんに「メガドライブなんて今時使われていないんで、もしよかったら安く売ってもらえないでしょうか」なんて交渉したんです。そしたら「あ、いいよ。そんなの50円で」って（笑）。

編：交渉なんてするんですか。良い方法かもしれませんね。

鳥：ええ。できるかぎり安く手に入れるようにしてるので。あとは、PCエンジンのソフトだったら「リンダキューブ」とか「同級生」とかの新品が一律280円のワゴンセールで売られてたことがあって。

編：「リンダキューブ」は今、秋葉原だとどのくらいですか？

鳥：最近は新品が流れ始めたので、それが4000円ぐらいですか。でもソフマップとかの買い取り価格だと3700円とかで。それが280円ですからね。

編：トラブルはありませんでしたか？

鳥：さすがに人同士のトラブルとかはないですけど。なにも書いてないパッケージのソフトを買ったときがありまして。家に帰って使ってみなければわからないんですけど、50円だからとりあえず買って。「飛龍の拳」だったんですけど、スタートボタンを押すとバグりました。

編：それは改造ソフトですか？

鳥：いや、ソフトは本物だと思います。ただ壊れているだけで。あと「キャプテン翼2」を280円で買ったんですけど、使ってみたら全然違うソフトで。で、良くみたらカートリッジに割れ目がついてて、開けてみたら違う基盤だったりとか。でもそこはチャレンジ精神で、どんどん買っていこうと。

編：多少の失敗は恐れないと。

鳥：ですね。その辺りも中古ゲームを楽しみの一つだと、割り切っていますよ（笑）。

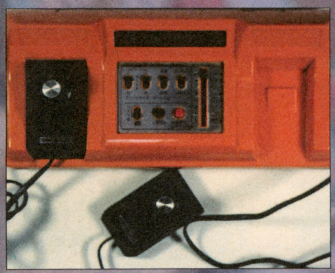
中古ゲームのトレンドはフリーマーケット

編：フリーマーケットに行かれるんですよね。

鳥：最近はほとんどフリーマーケットで購入しますね。店だと情報が流れちゃうので値段が高くなるんですよ。だからコツコツとフリーマーケットの情報を集めて足でソフトを集めています。この間はカセットビジョンの「モンスターマンション」を手にいれました。カセットビジョンは持ってませんけど。

編：さすがコレクターですね。ソフトをちゃんと保護するわけですか。

鳥：クリアしたソフトは1割もありませんから。すべてのゲームをやってる訳じゃありません



鳥本氏、お気に入りの「TV GAME15」。ちなみに任天堂さんのハードです。

し。やっぱりコレクターですね。

編：フリーマーケットの情報はどうやって手に入れるんですか。

鳥：フリーマーケットにいけば、次の場所の情報とかが張り出されているのでそれを頼りに、といった感じです。秋葉原だったら、ロケット本店の隣とかでたまに開かれるんですけど、そういったところだと結構ソフトが置いてあったりしますね。ただ、たまにつかまされますけど。

編：つかまされる？

鳥：ファミコンが1500円で売っていて、値切って500円で買って。「ちゃんと動くよね」って何度も確認して、それが家に帰ってつけてみたら2コンしか動きませんでした。当然、文句の言いようもありませんし。あと最近では、ファミリートレーナーを良くみます。ただ、人が使った後だから壊れてそうなんで買っていませんけど。後は、セガマーク3のソフトがよく見つかりますね。店ではほとんど手に入らないようなものが。当時使っていた特殊なコントローラーもよく見かけますよ。

編：じゃあ、最近はずっとフリーマーケットに？

鳥：フリーマーケットのほかに友人からもらう事も多いですよ。今度、友人からSG-1000をもらおうと思ってるんですけど、市場の買い取り値が8000円とかしてるのに、「こんなの使えないからちょうだいよ」って言って、500円で購入予定です。しかも箱つきで。

かなり集てしない夢

編：いつごろから集めだしましたか？

鳥：中学生のころです。ファミコンを手にいれて、ソフトは友達から買っていました。

編：友達からなんですか？

鳥：自分だけファミコンまったくやってなかったので、その遅れを取り戻すために必死で集めてやり込みましたね。

編：それから自分で集めるようになったと？

鳥：はい、少ない小遣いのなかから。

編：当然、中古ですよね。

鳥：「ドラクエII」ぐらいですね、新品だったのは。

編：そうなんですか。でも何故、ゲームを集めるようになったんですか？

鳥：最初はやっぱりお金が足りないんである程度まとまったら売っていました。でも、しばらくすると市場からファミコンとかのソフトが消え始めたんですよ。それでこれは押さえて置いた方がいいのかな、と思ったのが集めるきっかけですね。

編：なるほど。

鳥：昔はソフトの扱いが軽く扱われていたと思うんです。それである時、このままだとファミコンのソフトとかも消えていってしまうのかな、と考えまして。今のうちに誰かがちゃんと集めて置かなければいけないと。持ってないソフトはすべて集めようと。それが今もソフトを集め続けている理由ですね。

編：ポリシーがあるんですね。

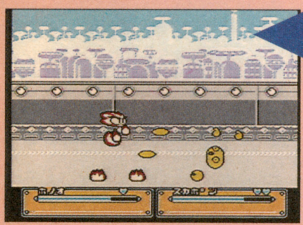
鳥：ええ、将来の夢として「ゲームの博物館」でもできればいいな、と考えています。誰がきてもいつでも遊べるような。

編：いい夢ですね。でもその前に自分の家を、客一人ぐらい呼べるような広さにするのが先なのでは（笑）。

取材を終えて…

どんなに切り詰められた状態でもゲームライフを楽しむ。言うは易いが行うのは困難だ。それを彼はずっと続けている。中古ゲーマーの先人として見習うべき点の多い取材だった。

鳥本氏　思い出の一本



ジョイメカファイト
（FC）1993　任天堂

既にスーパーファミコンでストリートファイター2がでているのに、なぜかファミコンで登場した任天堂唯一の対戦格闘ゲーム。基本的な操作感覚は他の格闘ゲームと似ているが、様々な所に初心者にも楽しめるようにという気配りが感じられる。

どこかほのぼのとさせるキャラクターも良い感じだ。

中古ゲームコレクターの甘美な生活 その弐

新J氏INTERVIEW

月に14、5万円は使ってましたね

新J氏（仮名） 大学時代、ゲームショップのアルバイト店員をしていた。卒業後はゲームクリエイターの道を目指す。今春、某ゲームスクールに入るため、神戸へと旅立つ。新宿な御方にはあらず。念のため。

元ゲームショップ店員であり、尋常ではないコレクションをお持ちという、新J氏。編集部は、保管場所を借りているというリッチなコレクターである氏に、インタビューを敢行した！

PCソフトは段ボールの中にソフト、箱、説明書と分けて入っている。

「だめ」の反動でコレクターに変身

編集部（以下、編）：まず、どうしてコレクションを始める気になったのか、ということをお聞きしたいんですが。

新J氏（以下、新）：欲しいなあと思っただけなんですけど（笑）。とりあえず、欲しいと思う物がたくさん出てきたんで、全部買ってしまおうという、短絡的な思考で始めたんです。我慢しなかっただけですよ（笑）。

もともと、家ではマンガ読んじゃいけないって言われてたんです。親がそういうの好きじゃなかったみたいで。昔、おもちゃは買ってもらってたんですけど、ゲームはあんまりやるなって言われてたんで。

それで、高校の時から古本でマンガ集めだして。本が増え始めて、親に言われるようになってから、本やめて、ゲームに走って、で、今は靴。

その頃やっちゃだめだって言われてたのが反動になって、物集めに走ったのかもしれませんね。

コンテナの中に積まれたソフトの山

編：ソフト保管のために、倉庫を借りてるとお聞きしましたが。

新：そうです。集めてるうちに部屋がソフトで満載になって、寝床しかないっていう状態になったんです。「床が抜ける」って親に怒られたから、じゃあ自分で

新J氏所有のソフト&ハード

（思い出せる範囲で）

ソフト

数字はおよそのものです。
FC…残り2桁
ディスクシステム…90%
GB…約10本
PC…Huカードは90%、
　CDロム系は95%
MD…95%
GG…残り2、3本
ネオジオ…約10本
マークⅢ…4、50本
カセットビジョン／
スーパーカセットビジョン…20本
32X…「三国志」以外全部
FX…残り5本
SS／PS…合わせて400本

ハード

現在国内で流通しているもの、ほとんどを所有。びゅう太やスーパーネスなど、持っていないのは数台。

倉庫借りるから文句言うな、って。

編：その倉庫、どうやって探したんですか？

新：電話帳で貸倉庫のところを探して、電話かけて。お願いしますって借りました。

編：倉庫の賃貸料金って月おいくらなんですか？

新：1万ですね。

編：月1万かけて、そのコレクションをしまうためにわざわざ。

新：そうですね（笑）。結構広いんで、1万だったら安い方だと思うんですよね。ホントにもう、コンテナ（編注：貨物列車で使用する、あのコンテナである）丸々一個空いてるんで。でも、もういっぱいになっちゃったんですけど。

編：コンテナにいっぱいですか…。現在所有してるソフトを、機種別におしえていただけますか？

新：FCが、たぶん千何百本あるから…（編注：あまりにたくさんあるので、別記事にまとめました）…で、昔の物でしたら、今日は見せてないんですけど、エキサイティングボクシングとか。トップライダーとか。あとは、ファミリーベーシックの完品とか。データレコーダとか、ロボット。その辺も全部揃ってます。その他にもあったと思うんですけど、今思い出せる分がそのくらいですね。

編：それだけあれば充分という感じですが…。全部で何本くらいになりますか？

新：うーん、3000は越えてますね。4000…、5000はないと思うんですが。400本前後だと思いますよ。

収入の3／4はゲームソフトに消える

編：ゲームソフトを集め始めたのは、いつごろですか？

新：2年半か、3年くらい前ですね。

編：ゲームショップでバイトを始められた時期って言うのは、コレクションを始めた時と重なってるんですか？

新：集めたのはショップに入ってからですけど、その前に、買い取りとかの相場を見て転売してましたんで。月それで15万円は稼いでましたね。だけど、最後はもう、店から嫌がらせ受けまして（笑）、やめちゃったんです。

もともと持ってたのは、PCとMDとSFCだけで、ソフト自体は全部合わせても30本だったんですよ。だから順番で言うと、転売で相場の勉強をして、ショップに入って、コレクションを始めたという感じです。

編：転売はそんなに儲かるものなんですか。

新：今は無理ですけどね、その当時は。まあ、貿易やってたようなもんですから。

編：やっぱりここまで集めて、生活が変わりましたか？

新：変わりましたね。全然違います。さっき言ったように、欲しいものを思うに任せて買ってましたから。お金が必要になったので、

普通の人は見たこともないようなハードや周辺機器。探せばこういうのもあるらしい。

バイトをぼんぼん入れましたね。

編：月いくらくらい使ってましたか？

新：10万円越えてたと思います。一時期、そのバイト先のショップで、フルタイム働けたことがあったんですよ。それで20万円くらい稼いでました。そのときは、やっぱり月に14、5万円つぎ込んでましたね。そのくらいじゃないと集まんないんです。

編：フルタイムというと、ショップに丸一日。

新：そうですね、朝10時から21時まで店を開けて、ずーっと店に立ってる感じです。

プレミアソフト入手の極意とは!?

編：プレミアソフトとかお持ちですか。

新：ええと、「ときメモ」と「サクラ大戦」の限定版が、各10の、各8本くらいありますね。あとは、プレミアのソフトだったら、「メタルスレイダー」、「ルナエターナルブルー」。32Xのソフトとか、「ときメモ」のPCE版とか。あの辺はもう、各3～5本。結構集めてますね。

編：購入するときはどのくらいまでお金を出しますか？

新：定価以上では買わないです。けど、買ってしまったのが、2本だけあって、それが、「銀河婦警伝説サファイヤ」と、「コミックスゾーン」なんです。「メタルスレイダー」はですね、1本、97円で買ったのがありますよ。

編：97円！　そんな値段で売ってる店があったんですか！

新：そう。ある店が開店したときに、ハダカのやつが97円で。あと、うちのショップで、他の店員がFCのソフトだからっていうんで、50円で買い取っちゃったことがあって（笑）。それは2980円で引き取りました。他にあと3本。そのうちの1本は、伊豆の方に大学のサークルで行ったときに、すっごい鄙びたお店で買ったものです。

編：旅行とかで出かけたときにも探しますか？

新：しますね。田舎、高松なんですけど、そっちに行ったとき、ロボットとか、「謎の村雨城」とか買いましたしね。ほかには、今言った伊豆のお店とかね。ただ、定価で売ってると買えないですけど。とにかく、ちょっと鄙びたお店はFCでも新品で定価ですから。

編：手に入れるのに、苦労したソフトとかは。

新：何ヶ月もかかって集めたソフトはないですね。

編：探し出すと、すぐに見つかってしまう。

新：そうですね。定価以上でだったら結構見つかります。さっきの2本以外は、なんだかんだいって、すぐ見つかりました。自転車で1時間とかの範囲内だったら、探しに歩いちゃったんで。もう近所の店、数十件はまわってます。

山積みになった「ときメモ」と「サクラ大戦」。もっとあるそうです…。

新J氏が苦労してゲットした2本

新J氏が、信念を曲げて高価購入してしまったという2品。まわりに並ぶソフトも濃いことこの上ない。

発見！中古ゲームライン

非売品も変な人も来るショップの日々

編：ショップでのバイト時代のお話をお聞きしたいんですが。店員さんってお店のソフトは買えるんですか？

新：基本的にはだめだったんです。欲しいソフトがあっても、目の前で売られていくのを見てるだけっていう。

編：それは、お客さんとしても買ってはいけない？

新：3日間売れ残ってたらいい、とかはありますけど。FCの古いのとか、みんな欲しがらないようなソフトなら大丈夫でした。後は、入荷本数がカットされちゃってて買えないとか。

編：でも、そんなの誰も欲しがらないのでは。

新：いや、俺は欲しかったんですよ（笑）。30本入ると思って予約取っても、実際には5本とか。それは、お客さん優先ですからね。逆に、入りすぎて困ったやつとかもあるんですけどね。何とは言えませんが（笑）。

編：非売品の扱いはどうですか。

新：バーチャキッズの、ジャワティオリジナルとか。そういう非売品って、買い取っても売れないんですよ。店のバーコードにないんです。CGポートレートのデュラルとか。お客さんが売りに来たけどお店に出せなくて、自分が引き取ったこともあった。

編：ショップで、プレミアソフトの買い取り価格って、新Jさんが決めてたんですか？

新：そうですね。

編：値段の決め方は？

新：秋葉原とかにリサーチにいったり。あと、バイト先のショップ近辺は、意外とマニアがいたんです。来たのはみんな売れてますよ。「鋼鉄帝国」は、当時6000円で売れてましたね。「レンタヒーロー」も1980円買い取りの、2980円売りって感じで。「1941」や、「マジカルチェイス」も、6、7000円で売れてました。

編：秋葉原以外でもプレミアって成り立つんですね。

新：そうですね。ちょっと話は変わりますが、あの、典型的なオタクタイプの人っているじゃないですか。僕は、集め方は異常ですが（笑）、ゲームに関係ない友だちも多いし。趣味を隠さずに堂々としてますけど。ショップにもよく、そういう、いかにもって人が限定版を買いにきてました。

それで、一時期うちのバイトの女の子が、変な人につけられるということがあったんですよ。結構、半年くらいかな、無言電話とか。手紙とかって。

編：それは怖いですねえ。同じ人に？

新：ええ。働いていると色々なお客さんが来ましたけど、ちょっとそういうのは困りますよね。

スーパーカセットビジョンと四角ボタンFC。つくば博のシールが時代を感じさせる。

膨大なコレクション、ここに完成！

編：ここ1年くらいはあまり買ってない、というお話ですが。

新：1年…、うーん半年くらいですね。だから、これだけ色々集めてたのは実質2年くらい。

編：それだけの期間で、よくこれだけ集まりましたよね。

新：FCなんかはもう、1年くらいまったく買ってないです。もう、買わないというか、集めてしまったというか。MDやPCは、ほとんど揃って来ましたし。昔のゲーム以外は揃える気もないし、それで買わなくなっちゃったんですよ。ショップも辞めましたから。今回、神戸に引っ越すってことで、コレクションは置いていきます。これ以上集めることはしないと思いますよ。集めた分はきちんと取っておきますけど…。まあ、お金に困ったら、売るかもしれませんが（笑）。

編：その時は、ぜひ、ユーゲー編集部に声をかけていただきたいです（笑）。本日はありがとうございました。

ゲームに魅入られた人々

ヒットゲームの中に埋もれた数々のマイナーゲーム。しかし、光輝く何かを持っているのだ。その微かな輝きに魅了され、そのゲームを骨までしゃぶり尽くし、愛してしまった人々を紹介しよう。

「あなたってちょっと変」と言われてもいいの。だって、大好きなんだもん。

鋼に魅入られた男

プログラマーの視点で見ると「鋼」は一級品のソフト。ちょっと見ただけではわからない、プロの技術が詰め込まれたソフトなのだ。

西村美音（偽名）

かなり凄腕のプログラマー。将来の夢は上野駅のガード下で暮らす事、と語るちょっと変な人。編集者の友人でもある。

最高レベルのアクションゲーム

編集部（以下編）：「鋼」さ、少しやってみたんだけど、やたらに難しくない？

西村（以下村）：慣れれば大丈夫。

編：慣れる事もキツクない？

西：根性が足らんて。主人公の能力を充分使ってないからだよ。パワーアップゲームじゃないから、使いこなしていけば大丈夫なの。

編：うーん。まあ、あなたのゲームの腕前も多少は影響してるかな。で、そうやってやり込んだわけだけど、どういったところに魅力を感じたの？

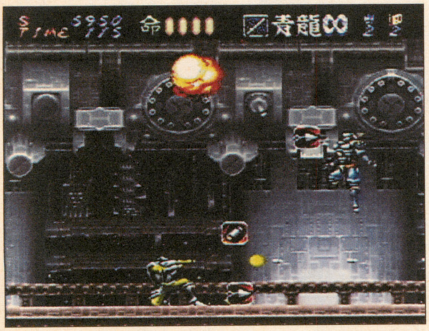
西：とりあえずCGかな。

編：確かに綺麗だよね。

西：あと、操作系。SFCのアクションでは最高だよ。

編：断言するとは強気だね。

西：SFCでスクウェアを除いたゲームの中では、プログラム技術は最高でしょ。いろんなことできるのに、その操作系にストレスも感じさせていないし。



ジャンプ、攻撃、スライディングなどの動きは見事。本当にプレイヤーが動かしたい通りに動いてくれます。

ジャンプとかしゃがみからの攻撃とかすごくスムーズだもの。

編：さすがプログラマーだな。目のつけどころが少し違う。

西：あと、展開。同じようなステージがほとんどなくて、メリハリがついている。空中のステージとかいい感じだよ。ステージが短いのもいいね。

編：たしかに、言われてみればそうだな。他には何かある？

西：友人からもらったソフトだからさ、説明書がなかったの。適当に動かしてたんだけど、攻撃パターンが多かったから、それが楽しかったね。新しい攻撃方法とそれを使いこなす方法を探していくんだよ。これがけっこう燃えるんだって。前転からの攻撃とか見つけたときは熱くなったね！

編：自分で使い方を探すわけだ。

西：当然でしょ。硬派なゲーマーに説明書や攻略本はいらん！

忍者だから好きなんだって

編：「鋼」って忍者が主人公だよね。その辺りどうなの。

西：あるねえ、それは。

編：昔から忍者が好きだよね。自分で作ったキャラクターに「虫忍」てのがいたし。（注…「虫忍」とは虫と忍者が合体した無敵のキャラ（本人談）。手がカマキリの様になっていて、緑色の忍者服を着ているのだ。推定身長は50m（謎））

西：忍者、最高でしょ。

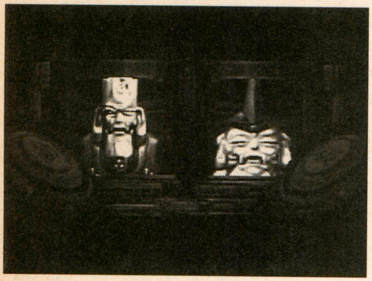
編：なんでそんなに好きなの？

西：実は抜け忍。

編：は？

西：伊賀の里から降りてきて、忍者体操を広めるために秘かに活動中なのさ！

編：活動中って…。いいや、とりあえず、忍者がでていれば良い訳？



問題のオープニングのシーン。日本人形がピストン運動を繰り返しています。これが動力源だ、と言われてもいまいち納得できないものがあります。

西：「忍者龍剣伝」「ニンジャウォーリアーズ」とか、超好きだったってば。でも「鋼」の後は、忍者系のゲームないんだよ。

編：確かに…、格闘ゲームの1キャラとしてはいるけどね。

西：影丸（バーチャファイター）とか、すげーいいって。

編：あれ、強いよね。

西：いや、ほんと忍者、最強だってば。すげー速く走るし、飛ぶんだよ。あんなに重い物を持って。しかもクリティカルだよ。どんな相手でも一発で殺しちゃって。ピシーッ！　って。

編：いや、ピシーッって言われても…。なんだか実話とゲームの内容とがごっちゃになっているような。

西：その忍者の強さが感じられたわけよ、「鋼」は。だからハマったの。もう最高っ！

やってるときがただ楽しかったね

編：「鋼」でここは名場面だな、と思ったところはある？

西：オープニング。

編：ああ、あの最初に筆でかかれたような文字がでてくるとこ？

西：いや、あの変な人形が動いているところ。

編：？

西：あの人形が動力源らしい。

編：？？……ま、いいや後で実物を確認する事にするよ。他は？

西：後半のボスが連続で出てくるところかな。途中で戦車みたいなのが出てくるんだけど、それがすげー強いのよ。でも、あるコツをつかむと一撃で倒せるんだ。なんだかバグっぽいんだけど、ある位置に飛び込むと戦車がはまっちゃってボボボッ！って一気に倒せちゃう。

編：その時が印象に残った訳ね。

西：あと、ラスボスかな。逃げられるとダメ。あまり詳しく覚えてないんだけど。ただ、逃げられたらダメだったから、すげー緊張した記憶がある。

編：なるほどね。最初の方にとかはないの？

西：…攻略して印象に残ったときも、それ以上の攻略を発見すると忘れちゃうんだよ。

ゲームに魅入られた人々

HAGANE

「サイバーパンクな時代劇アクションゲーム」って何？

発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
'94.11.18	ハドソン	SFC	アクション	777円	易しい

有名イラストレーターとレッドカンパニーが制作に関わったアクションゲーム。どこをとっても妥協を許さない、プロの誇りを感じさせるゲームだ。

とても豪華な制作スタッフ

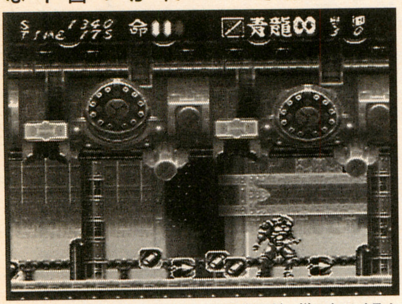
イラストは著名な雨宮慶太氏。その強烈なバッケージデザインに、このソフトに対する制作者の力の入れ方が伝わってくる。だが、それ以上に驚かされたのが「レッドカンパニー」のロゴ。「天外魔境シリーズ」でヒットを飛ばしていたヒットメーカーとも言える会社である。この会社が企画しセガが開発した「サクラ大戦」が大ヒットしたのは記憶に新しいところだ。

そのレッドカンパニーが企画をしているとすれば、当然クオリティは高いものと期待できるというもの。

説明書を読むと、企画がよく練られていることがわかるし、グラフィックも画面上で雨宮氏のイラストのイメージを損なわないように、と素晴らしい仕上がりを見せている。

あとはプログラム、そしてバランス調整だ。今までも、有名なイラストレーター・小説家などを使用したゲームは数多い。しかし、クソゲーと呼ばれても仕方がない物が多かった。それはこの部分を怠っていたことが、大きな理由と思える。

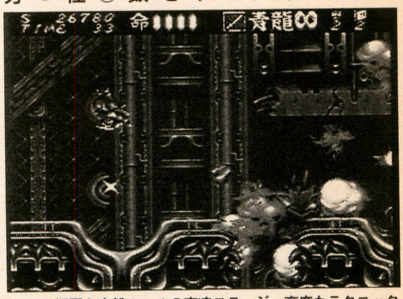
では、「鋼」はどうだったのか見てみよう。



敵を倒すと武器の補充やライフの回復など、様々なアイテムが出現する。ただ、どのアイテムかはランダムなので少々使いづらい。

卓越したプログラミング

「鋼」は、実によくできたゲームだ。前ページのインタビューでもあったが、プログラムのレベルは高い。はっきりと説明する事



かなり極悪な序盤1－4の高速ステージ。高度なテクニックを使用するのはいいけど、いきなり地面がなくなるのは厳しすぎるよ。

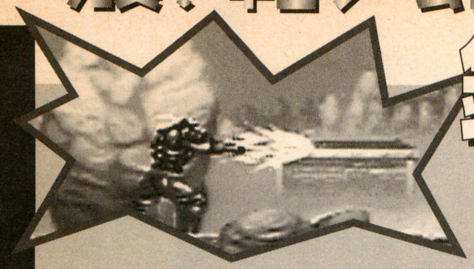
ウラ技

無限コンティニュー

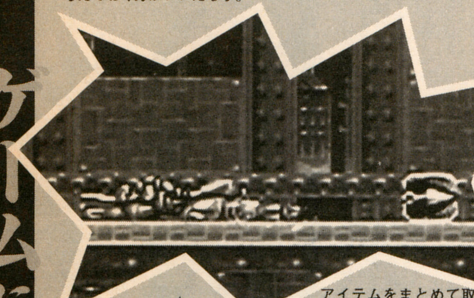
コンフィグ画面で「MUSIC」にカーソルを合わせ、09，08，07，06の順に音楽を聞く。その後、タイトル画面に戻ってゲームを始めると、コンティニュー回数が無制限になる。

鋼 ナイスアクション集

ゲームに魅入られた人々



前転、後転から繰り出される特殊攻撃はどれも強力。ただし、攻撃できるまでに若干の隙があるので、使うべきポイントを考えておく方がいいだろう。



アイテムをまとめて取るときに有効なスライディング。ボタンを離せばすぐに止める事が可能で、使いこなすとテンポよくゲームを進める事ができる。

パターンの豊富なジャンプ。空中でさらに方向を変える「回転ジャンプ」、壁を使ってさらに高く飛ぶ「壁ジャンプ」などは、使用頻度が高い。また、ジャンプからの下蹴りも強力。連続ヒットで強い敵でも一気に倒す事が可能だ。

は難しいが、プレイした時の操作感覚の気持ち良さが、それを証明しているように思える。

ジャンプしながら攻撃する。スライディングから攻撃する。着地からすかさずしゃがむ。しゃがみからすぐにジャンプする。ジャンプした状態でも、振り向きつつ攻撃できる。それらの処理が実にスムーズだ。

何を当たり前の事を、と思うだろう。実はその当たり前が難しい。例えばジャンプ一つをとっても、その反応速度のわずかコンマ1秒の狂いで、プレイヤーはなんとなく操作性が悪いな、と感じてしまうものだ。またジャンプの軌道、そのスピードの変化も不自然だとすぐに違和感を感じる。アクションゲームとはそういうものではないだろうか。

このゲームは、そのすべてを高いレベルでクリアしている。そしてそれ故に、プレイヤーはストレスを感じずにゲームができるのである。見事としか言いようがない。

1面クリアさえも厳しい難易度

しかし、問題もある。それはあまりにも高すぎる難易度だ。はっきり言って、「アクションゲームが得意な人」以外にこのゲームはオススメできない。

敵の種類ごとに様々な攻撃をしてくるのは凄い。そしてそれに対抗するだけの様々な攻撃パターンがプレイヤーには使用でき、使いこなして倒して行くのは確かに面白い。

だが、それをアクションが苦手な人に望むのは無茶というもの。スーパーファミコンのすべてのボタンを状況に合わせて使いこなすのは、ちょっとゲームに慣れた人でも難しい。惜しいところである。

欠点のないマイナーゲーム

企画、プログラム、グラフィック、そして音楽。どれをとってもこのゲームは高い水準をもっている。なのに何故、マイナーゲームのままであったのか。

考えられる原因は発売日。目の前に新世代機「サターン」「プレステ」の発売日をひかえていては、話題に上りにくいことは間違いない。

だが、それよりも大事なことがあると思う。

これはゲームをやっていて感じたのだが、何故か個性が感じられないのだ。部分ごとに見れば確かに凄いし、全体もよくまとまっている。だが、そのまとまり故にこのソフトならではの強烈な個性、というものが見えないのだ。ここがこのゲームの一番の見所、とはっきり言えるところがないのである。

なんともどかしさを感じる秀作である。

ルドラの秘宝に魅入られた人々

「言霊システム」という呪文作成システムに、身も心も染められてしまった人々。その尋常ならざるハマり具合を熱く語る！

好きなキャラ名で言霊を作る！

●不破直樹　女性。静岡県在住、某メーカー勤務。同人誌歴12年。
●翡月妖乃　女性。公務員。不破さんを紹介してくれた方。同人誌歴約10年。

編集部（以下、編）：不破さんがどれだけ「ルドラ」に魅入られてるのか、という資料として、翡月さんを通じて「言霊レポート」の一部をいただいたんですが、すごいですね。A4判の紙に14枚もびっちりと。

不破さん（以下、不）：それでもほんの一部なんですよ。

編：「ルドラ」をやりはじめたきっかけは？

不：発売後ちょっとたってから、雑誌の攻略記事を見たんです。言霊、つまり普通のゲームでいう呪文を自分でつくれるっていうのに心惹かれて。

編：やはり言霊システムが魅力的だったということですね。

不：そうです。

翡月さん（以下、翡）：言霊が自分で作れるってところで、まず、自分や友人なんかの名前を入れて効果を楽しみますよね、大抵。この面白さは占いに近いですから、誰にでもわかると思うんです。で、不破さんはそれが高じて、マンガのキャラとかを試した（笑）。どんな効果なのか、予想が当たると嬉しいじゃないですか。

不：ええ、私はアニメやゲームのキャラ名や呪文を入れて調べて楽しむ方です。やってるとゲーム本来の法則性みたいのはわかるんですけど、自分ではそういうのはほとんど探してないです。

編：そういう楽しみ方に走ってしまったきっかけは？

翡：彼女、「ツインシグナル」っていうマンガに、当時すごくはまってたんですよ。で、その中で彼女のお気に入りに「パルス」というキャラがいるんですけど。それを入れてみたら、思いの外いい言霊だったのに、とっても気をよくしたんですよね（笑）。そこから、自分の好きな作品の名前を、かたっぱしから入れ始めて。

不：法則といえば、「スカ」という言葉が言霊の中に入ってると、その呪文は敵に当たらない、っていうのはすぐ気づくんです。「アスカ」とか「スカサハ」とか、みんなハズレますから。だから、そういうものだと思ってたのに「ラスカル」はちゃんと当たるんですよ。なんで当たるの？ってびっくりしました。

調べた言霊は3000を越える

編：ストーリーなど、全体的にはどんな感じですか？

不：実は、まだ解いてないんです（笑）。セーブが二つしか取れないので、一つは言霊用にして、一つでストーリーを進めます。言霊には火とか風とかの属性がありまして。火の属性の敵には、相反する水の言霊の効果が上がるとか、属性の効果ってありますよね。だから、属性が無の敵を選ばないと、その言霊本来の効果やダメージがわからないんです。無属性の敵が出てくる場所で止めて、えんえんと言霊調べをします。わりと、無の属性の敵だけが出てくる場所が少ないので。

で、どうして話が進まないかというと、これだけ数調べて、リストアップした中から、効果の高い言霊を選び出して、入力しな

続！ 中古ゲームライフ

不破さんの「言霊レポート」。MPやダメージなどが、作品ごとにまとめられている。

おすのが大変なんです。持てる言霊には限りがありますからね。これだけの資料の中から、探す気力もないし、面倒だし（笑）。

編：プレイを始めてから、もう半年近くたってるのに…。それにしても、そんなにたくさん調べたんですか？

翡：このあいだ「調べた言霊が３０００を越えた」って言ってたんですよね。

編：３０００ですか。

不：色々な作品から調べてるんです。でも私一人が知ってるものなんて限られてますから。

翡：それで彼女は、知り合いに片っ端から声かけて、みんながはまってる作品の、リストの提出を求めるんですよ。私も今、「グインサーガ」のキャラ名一覧を、早く出せってせっつかれてます（笑）。

編：そこまでいくと、普段の生活もかなり変わったのではないかと思うんですが。

不：仕事もありますし、寝食を忘れてというほどではないです。やることはきちんとやって、それ以外の時間で「ルドラ」をやります。でも、今までの趣味はやらなくなってしまいましたね。

編：今後の展望は？

不：夏コミに向けて本にしようかな、と考えてます。同人誌活動をやってますので。せっかくここまでやったので、言霊を属性別に一覧にしたのと、元の作品別にしたの、両方の一覧をつけて一冊にしようかと思ってます。コミケには「ＳＴＵＤＩＯヘーベる☆はうす」で出ています。まだこの時期だと、コミケに受かるかどうか、わからないんですけど。

翡：あと、言霊のグラフィックの種類も数えてるんですよね。調べた言霊は人名が多いので、やっぱり偏ってるみたいです。いまだに見たことのないグラフィックが出るんです。最初に調べた時にはそこまでチェックできなかったので、もう一度全部洗い直して、グラフィックでの分類もするそうですよ。

法則解明に血道をあげる！

●がっぴー　男性、某国立大大学院のＭ１、大学のシステム管理者

編：ルドラにはまったきっかけは何ですか？

がっぴー：やっぱり、言霊ですよ。もともと、ＲＰＧはストーリーよりもシステムにのめり込む方だし。結構根気もある方ですから、めったなことじゃ途中でやめたりしないです。

編：言霊システムについて、がっぴーさんはかなり研究されたとお聞きしましたが、どうやって法則を調べられたんですか？

が：最初はもう、適当に入れていて。で、そのうち組み合わせにいくわけです。同じような効果でも、意味のある言葉だとイマイチなんですよ。この世界の文法に乗っ取って作った方がお得なんです。

　具体的に説明しますと、あるキャラを使って、普通に「ファイヤー」って入れると、ダメージが敵１体に37。「コナゼ」（ＭＰを押さえたままダメージ増）＋「イグ」（火の基本言霊）＋「ナ」（複数攻撃）、と入れると、ダメージは複数に65です。どちらも使っているＭＰは２で同じなんですけど、効果はだいぶ違いますよね。こういう法則は、ゲーム中でヒントが出たり、自分で色々やってみたりして見つけます。

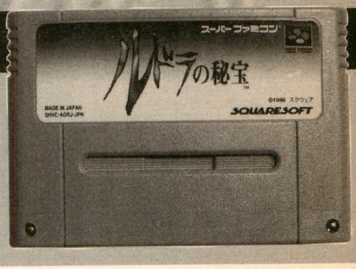
編：１日にどのくらいの時間プレイしてましたか？

が：学生ですからね。１日10時間とか、ザラにやってました。で、それをレポート用紙なんかに書いておくわけですよ。その日調べた言霊のことを。学校に行ってから、ワークステーションの中にいれるんです。自分のところに、「ゲーム」ってディレクトリ作って入れてましたよ。バカですよねー、今思うと（笑）。

ルドラの秘宝

もう逃れられない！言霊の誘惑

発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
'96.4.5	スクウェア	SFC	RPG	4,980円	普通



意欲的なシステムに挑戦していた、過去のスクウェアを彷彿とさせる、ストーリー重視派もシステム重視派も納得する魅惑の一品！

地味なセールス、けれど高い評価

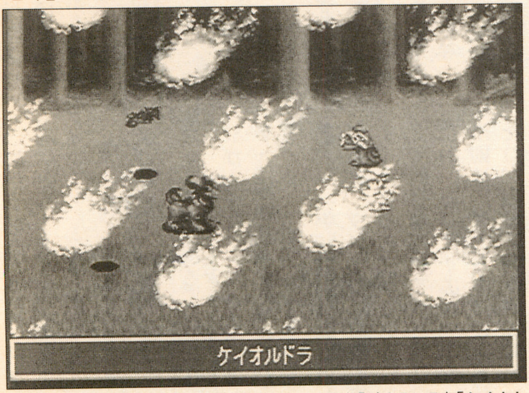
呪文を作成する「言霊システム」、1日ごとに区切られた時間、一つの事件を四つの視点から描くストーリー…。「ルドラの秘宝」は、新しい試みをふんだんに取り入れ、かつ、それらを見事にまとめ上げた作品だ。だが、発売までに「ルドラ」の辿った経路は、決して恵まれたものではなかった。

PS移籍のアオリか、スクウェアは移籍発表以降、SFCのソフトを月1本というハイペースで発売していった。「バハムートラグーン」「ガンハザード」「ルドラの秘宝」「トレジャーハンターG」…これらの中で、「ルドラ」は最もTVや雑誌での広告展開が薄く、不遇の道を歩まされた。しかし現在の中古市場を見ると、この4本の中では「ルドラ」が一番高い値をつけられている。高値のソフトがみな面白いとは限らないが、その中に面白いものが含まれている確率は高い。流通した本数が少ない等の理由もあるにしろ、ここまでユーザーに高い評価を受けた要因は何だったのだろうか？

このソフトが、独自の「言霊システム」によって、長く深く遊び込めるのは「魅入られた人々」のインタビューにある通りだ。

RPGにおいて呪文の名称は、ユーザーにわかりやすいようにある程度体系化されている。例えばFFでは、「ケアル」「ファイア」などの言葉に「ラ」「ガ」をつける（語尾を変化させる）ことで、次第に威力が上がっていくようになっている。だがそれは、あらかじめ決められた呪文を、主人公達が順に覚えていくだけで、呪文作成に参加することはできなかった。

「ルドラ」では、そのシステム自体をゲームの中心に据えることで、他のRPGとは一線を画した独自性を打ち建てることに成功したのである。



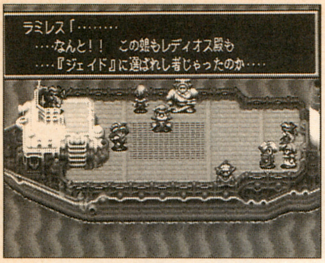
超ハデ言霊のひとつ。「ヘルハウス」「ドラキュラ」「ビオランテ」「クイオカロン」なども、なかなかのもの。

発見！中古ゲームライフ

絡み合う複数のストーリー

この「言霊システム」と共に、「ルドラ」の魅力の一端を担っているのがストーリーの構成だ。

4千年ごとに、それまで栄えていた種族が滅び、新しい地上の支配者が生まれる世界。何度となく繰り返されたその盛衰の周期の節目が、あと16日に迫ったところから物語は始まる。4人（ゲームスタート時は3人）の主人公は、1人1人の物語で終末の時を迎えていく。つまりプレイヤーは、同じ事件を複数の立場から体験できるのだ。



物語にかかわる「ジェイド」。「ジェイド」が選ぶものは何なのか？

世界各地から偶然同じ日に旅立った主人公たちは、ほかの主人公と、ときにはすれ違い、ときには協力しつつ進んでいく。

例えば、主人公の一人シオンの物語では、もう一人の主人公・サーレントと三日目の夜に出会う。これはつまり、サーレントの物語を進めても、三日目にはシオンと出会うことを意味している。4人のストーリーが交差していくので、逆にそれぞれの話は完全な1本道だ。それが物足りない人もいるだろうが、四つ集まって初めて「ルドラの秘宝」という物語になっている、と考えれば納得いくと思う。

一人ずつクリアして、その主人公の物語を1本ずつ追っていくか？　それとも一日ずつ区切って交互に進めていくか？　どちらの方法を選ぶかで、この作品の印象もだいぶ変わってくるような気がする。フリーシナリオでこそないが、「世界を複数の視点から見られる」「主人公がかかわらない事件も世の中にはある」ことを感じさせてくれる、という意味で、「ルドラ」は「ロマサガ」の後継作と言えるのかもしれない。

同じ店を訪ねた主人公2人。物語が交わる一瞬だ。

大作RPGばかりが注目される中、こういった地味ながらもやり込める要素がつまったソフトは貴重な存在だ。「ルドラ」のシステムに少しでも「くらっ」ときた人は、逆らわずにゲームショップに走ろう。うまくハマれば半年は遊べるので、決して損はしないはずだ。

言霊の謎にせまる！

「言霊システム」の基本的な法則について、インタビューに協力していただいた翡月さんに解説をお願いした。

「法則」なんて難しくない！

最初に言霊を作るときは、それこそマンガの主人公でも食べ物でも何でもいいんです。そうやって作った言霊がある程度たまると、イヤでも法則に目がいきます。事例が多い方がシステマティックに考え易いですからね。

例えば、「ロプト」と「ロプトウス」。この2つの言霊は効果が違います。ではどこで違ってきてるのか、といえば、後ろの「ウス」の部分に原因が隠されているわけです。そうしたら、「ウス」だけを入れてみたり、他の言霊の後ろにも「ウス」をつけてみたり…自然な流れですよね。こうして、次第にのめり込んでしまうんです。

言霊はどうやって効果が決まっているのかですが、6文字の中に、規定の効果を持つ言葉が含まれているかどうか、という検索をしているようです。これを不破さんが不思議に思った「スカ」の話を例にとって説明します。

言霊は、「スカサハ」と入れましたら、まず全体で意味があるかを調べます。この場合は「スカサハ」に意味はありません。次に1文字減らして「カサハ」と「スカサ」、ここにも意味がないと、「サハ」「スカ」、と行きます。ここで「スカ」に「はずれ」という意味が割り当てられてるので、言霊「スカサハ」の効果は「はずれ」になります。「アスカ」もこれと同じで、最初に「スカ」が検索にひっかかるんです。

では問題の「ラスカル」ですが。この場合は、「カル」という言葉にも意味があるので、ややこしいんです。検索の順番上、「スカ」よりも「カル」の方が先になるらしくて、言霊としての効果は、「カル」の方が出るようです。

憶測も少し入ってますので、正確な分析ではないかもしれませんが…。

ギミック！をやりこんだ男

辛口のアクションゲーム「ギミック！」。ここでは、前ページの方々とは違った、「ゲームをやりこんだ男」を紹介しよう。

里見亮（仮名）

元広告代理店勤務。「ギミック！」など、ゲーム関係のパッケージ制作などに携わる。現在は雑誌編集者。

あくまで仕事としてやりこんだんですよ

編集部（以下、編）：まず、「ギミック！」に出会ったきっかけを教えて下さい。

里見（以下、里）：仕事でこのゲームのマニュアルを作ったんだよ。業界の専門用語で「商品化」と言うんだけど、マニュアルとかパッケージとかを制作したんだ。だから、プレイ時間は長いかも知れないけど、別に魅入られたわけじゃないよ。じゃあ、これでインタビュー終わりね。

編：（ちょっとあせる）いや、本題はこれからですよ。じゃあ、ロゴデザインとかパッケージ関係をすべて制作された？

里：いや、商品化のディレクターだったから、デザインの発注が主な仕事。ロゴデザインとかマニュアルを、ライターとかデザイナーに作ってもらうわけ。

編：その時は、単純にお仕事って感じだったわけですか？

里：そうだね。それで、クリアしないとゲーム全体の流れが分からないし、マニュアルの仕事にもとりかかれないんで、懸命にプレイしてクリアしたんだ。

編：では仕事とはいえ、それがやりこむことになったきっかけという訳ですね。

里：というか、仕事でやらざるを得ない状況だったわけ。

編：当時、どのくらいの時間、プレイされてましたか？

里：一日2時間程度で、1カ月ぐらいはやってたんじゃないかな。まあ、夜中の12時頃までやった時もあるけど、そんなに根をつめてはいないな。

編：その時、このゲームが生活の中心になってしまったとか。

里：まあ、仕事の中心にはなるけど、生活の中心ではないよね。あくまで仕事だから。

編：じゃあ、ほとんど会社でプレイされてたわけですか。

里：そうだね。

編：仕事でプレイしているとき、同僚の方の反応は？

里：そういうことをする会社だから、別に普通だよ。遊んでるわけじゃないんだから。

編：最初にプレイした時、このゲームにどんな感想を持たれましたか？

里：うーん…。まあ、普通の人にはできないなって感じだなあ（笑）。低年齢層に人気の「ロックマン」ってゲームあるじゃない？　ああいう路線を狙っているのかなって思ったけど。

編：ということは、「難しい！」と感じられたわけですね。コントローラーを投げつけたことはありますか？

里：そこまではしないよ。物にあたって壊したりしたら、俺が新しいやつを買わなくちゃいけないんだから。まぁ、ゲームの2面ぐらいまではそんなに苦労することはなかったけど、5面ぐらいで挫折しかけたね。

テクニックゲームとして、楽しめるゲームだね

編：では、このゲームの良い部分、あるいは悪いと感じた所は？

里：テクニックゲームがゆえの面白さはあるよね。まあ、テクニックがないと、このゲームはプレイできないと思う。星を自由自在に操れるようになって、自分の行きたい所にも完璧にいけるっていう風になれば、キャラを自在に操っているっていう感じがして面白いと思うよ。

だけど、発売する時期がよくなかったかな？　丁度スーパーファミコンにユーザーが移行していた時期に、ファミコンで発売したんじゃ注目度は低いよね。スーパーファミコンで発売した方がよかったと思うなあ。「海腹

川背」ってあるじゃない？ あんな感じの、カルト的な人気も得ることができたと思うんだ。

編：確かにそう思いますね。話は変わりますが、私は慣性が働いているのが、このゲームの一番の特徴だと思うんです。で、この慣性に特定の計算式が入っているとインタビュー前にうかがったんですが、詳しく教えて下さい。

里：例えば、走っているスピードを計算して—ようは助走だよね—その助走を消すためにはどれくらいの摩擦係数が必要かってことを計算しているんだ。まあ、開発者ではないので、詳しくはわからないけど。

編：ただ、その慣性のせいで自分の思うようにキャラを動かせなくて、理不尽な死っていう状況が起こるんですよ。そこがつらいですね。

里：それは、テクニックが足りないがゆえの誤操作。思うように操れてないってことだよね。それが操れるようになれば面白いんじゃない。このゲーム特有の慣性を理解した上でプレイしないと辛いよ。

編：慣性を理解してプレイするテクニックゲームだと…。

里：ミリ単位のポジショニングと、秒単位のジャンプと絶妙なタイミングで、その面をクリアできる、できないが決まってくるから。

編：テクニック重視の内容ということですが、それ以外に思いつく特徴ってありますか。

里：それがすべてだね。星の使い方、星の乗り方とか。で、先に進むと星をうまく使わないとクリアできない場所が必ずある。絶対に無理だよ、っていう場面で星を使ってみるとクリアできる、っていうことが5面以降ぐらいから増えてくる。

編：では、こうすればうまく星に乗れる、というテクニックがあったら教えて下さい。

里：壁との距離だね。壁との距離とジャンプのタイミング。これを把握する以外にない。

編：メーカーさんから、テクニック的なことでアドバイスはなかったんですか。

里：特にないよ。まあ、星に乗るということと、真のエンディングがあるってことは聞いたけど。

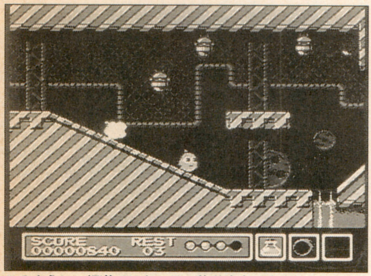
編：真のエンディングとは？

里：そうそう、それなんだけど、仕事を始めた時は、隠し面の存在を知らなかったんだ。で、マニュアルを制作するために死ぬ程苦労してクリアしたわけ。そして、「やった！」って思ったその時にコウノトリが来てですね、1面に戻されたんですよ。あの時のショック！

編：（笑）。

里：死ぬ程時間をかけてプレイしたのに…。しばらく、ショックで立ち直れなかった。

編：プレイしてて辛い部分はあっても、パッケージを作る側としては、もっと売れてほしかった、と思われましたか。



このように、坂道ではキャラの移動速度が速くなる。ただ、この加速感が独特で思わぬ場所でやられてしまう時も…。

里：うーん、売れて欲しかったけど、スーパーファミコン全盛になりつつある時に、ファミコンでこんな激ムズゲームじゃあ売れるのは難しいよ。でも、全体のセンスはいいよね。

編：では最後に、魅入られた男というより、仕事でやりこんだ男として、本誌の読者にこのゲームをおすすめするとしたら、どういう風にすすめますか？

里：別にやらなくていいんじゃない（笑）。

編：そんな投げやりな（笑）。

里：だって、修行のようなものだから、このゲーム。つまり、テクニックをつけるってことは反復練習ってわけだから。で、そういう辛い思いをしても、クリアする確率は非常に低い。だから、やらない方がいいんじゃあないかなあっていう感じがするけど。ただ、「普通のアクションゲームにはもう飽きた。だけど、俺はアクションゲームがやりたいんだ！」っていう人なら、おすすめできるよ。まあ、ちょっと辛目のテクニックゲームが好きな人であれば、このゲームは面白いんじゃないのかな。

ギミック！

テクニック重視の上質なアクションゲーム

発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
'92.1.31	サンソフト	FC	アクション	1,580円	やや難

「ギミック！」は、パステル調に彩られた、ファンシーなアクションゲームだ。だが、その見た目とは裏腹に、テクニック重視の硬派なゲームでもあるのだ。

滑るキャラを操る、ちょっと難し目のACT

見た目は可愛いけど…

「ギミック！」の発売元であるサンソフトのアクションゲームと言えば「いっき」や、近年発売された「であえあっぱれ殿様一番」など、一連の「江戸物」。そして、「へべれけ」に見られるような、可愛気のあるキャラでちょっと辛口の難易度のゲーム、という二つのスタイルがあるように思う。

ここで紹介する「ギミック！」は、「へべれけ」の流れに属するゲームだ、といえるだろう。

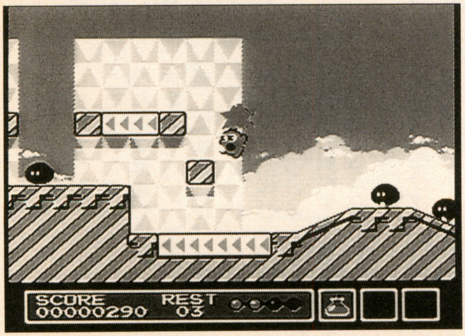
ゲームの物語は、ぬいぐるみの「ゆめたろー」が、異世界にさらわれた女の子を助けにいく、というもの。パステル調のグラフィックのおかげで、ファンシーな印象のゲームだ。しかしその内容は、見た目とは裏腹に、非常に「辛い」ゲームである。

テクニックを体得した時の達成感が最高！

前ページのインタビューにもあるように、このゲームの特徴は、キャラの動きなどに、正負の加速度をもたせてあることだ。

具体的に例をあげてみると、坂道を下ると一気に加速したり、逆向きに移動している床では強くブレーキがかかるようになっている。つまり、キャラが接している面に対して、大きな摩擦が働いているわけだ。ただし、キャラの操作に「ブレーキ」はないので、全体的な操作感は、スケートで滑っているような感覚である。これが、他のゲームには見られない、このゲームの個性となっている。

また、タイトルの「ギミック！」が示すとおり、このゲームにはプレイヤーを驚かせる、ちょっとした仕掛けがほどこしてある。カコミ記事にある隠しアイテムもそうだが、「えっ、こんなこともできるの？」と

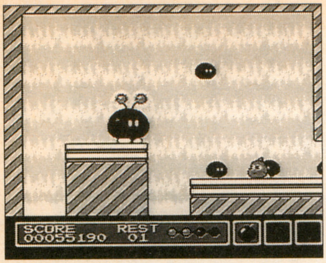


写真のような、矢印のある床はブレーキがかかってしまう。星はある程度の時間消えずに残っているので、一度にたくさんの敵を倒すことも可能だ。

いった、プレイヤーのテクニックが試せる豊富なアクションも魅力の一つだ。

ただし、あまりにも高度なテクニックが要求される場面があったりして、コントローラーを投げつけたくなる時もある。

とはいうものの、高度なテクニックを（まさに）体得したときは、先ほどの悔しさを忘れて、「俺ってすごいじゃん」という気持ちになるはずだ。この達成感を得たとき、このゲームの虜になることは間違いないだろう。



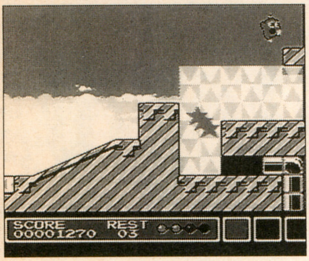
1面のボス。敵キャラの「オハギ」には多くのバリエーションがあり、竹コプターみたいなキャラや、電撃で攻撃するキャラなどがいる。

真のエンディングを見るための隠しアイテムはここだ！

ステージ1

真のエンディングを見るためには、各ステージに隠されているアイテムを取らなくてはならない。ステージ1は、最初のマップに隠されているぞ。

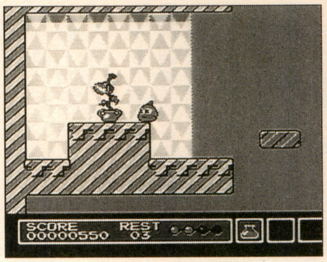
まず、ステージの端にいくと、1キャラ分立てる場所があるはず。しかし、この場所は、通常のジャンプでは上がることができない。ここは、攻撃時に使用する星を利用すると上ることができるのだ。



右側の壁に向けて星をぶつけた後、星の上に乗るようにしてジャンプする。通常では行けない高い場所へは、この方法で行こう。

壁に向かって星をぶつけ、跳ね返って来たところを星の上へジャンプし、さらに壁に向ってもう一度ジャンプする。すると、ステージの上に行くことができるので、後は左に向かっていけばOK。朝顔が隠しアイテムだ。

このテクニックは、ステージ後半では必須になる。このステージで体得しておこう（得点ボーナスで、ゆめたろーの数も増えるしね）。



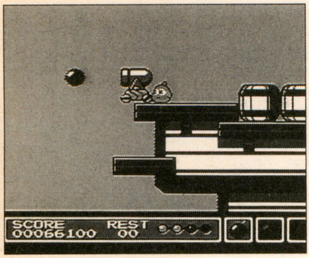
隠しアイテム「朝顔」。これを取らないと真のエンディングが見られないので、忘れずに取っておこう。

ステージ2

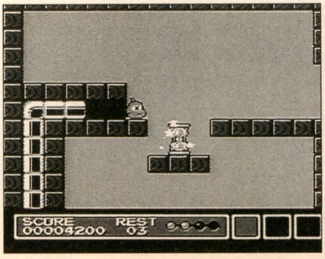
ステージ1は、いかにも「ここに上って下さい」という場所にアイテムが隠されていた。だが、ステージ2では、意外な方法で、隠しアイテムの場所に行けるようになっているのだ。

まず、砲台を押して、一段下に落とす。そして発射されている砲弾に向かってジャンプするのだ。だが、このタイミングの取り方が難しい。経験上、「1、2、3」と、ややゆっくり目に数えてからジャンプすると成功しやすい。基本的には、発射される直前にジャンプすると、何とか乗ることができるだろう。もし失敗した場合、ジャンプボタンを離すと海に落ちてしまうので注意が必要だ。

とにかく、このステージは「テクニック」というより、タイミングと運がアイテムをゲットするためのすべて、といってもいいだろう。



砲台を押して、下の段差の場所に落とす。砲台を下に落とさないと、隠しアイテムの場所に行くことができない。



隠しアイテム「砂時計」。最初は失敗すると思うが、何度も挑戦してタイミングを体得しよう。

裏技 **ミュージックモード**：タイトル画面で、セレクトを押しながらスタートを押すと、音楽鑑賞モードになる。このゲームは、BGMもFCとは思えない良さがあるので試してみては？

新作ソフトじゃ絶対できない!?

読者発!! 中古ゲームの楽しみ方

前号のアンケートで募集した「あなただけの中古ゲームの楽しみ方」。はたして読者の皆さんは、どんな風に中古ゲームとつきあっているのだろう？

気分はナニワの商人か？

中古ゲームに手を出す場合、いくつかの理由が考えられるけど、その中でも、**定価で買うのは冒険だと思うゲームを買ってみる**ということで買う人は大勢いるみたいだ。

そういう人は、やっぱり値段が重要で、**いかに安く手に入れるか**、に考えが行くらしい。これは楽しみ方というよりは、中古ゲーム入手のときの条件というか、つきあい方の一つの形なのかな。

そこで方法として挙がったのが、**何件もまわる**、**常連の店をつくる**、**特売を見逃さない**など。これだけ見れば、「お一人様1パック限り・L玉タマゴ98円」の話かと思ってしまう。

転売するというのもすごい。つまりこれは、安い店で買って、高く買い取ってくれる店に売るということらしい。いやまったく、商魂逞しいなあ。この辺りの意見は、「安く買うことに意義がある」というよりも、「安い店を探す」こと自体を楽しんでる感じがする。

それならいいけれど、あくまで「安さ」にこだわる人の場合、店までの距離を失念すると、痛い目に遭うこともあるので注意しよう。交通費を含めたら、地元でフツーに買った方が安かった、なんてこともありえるのだ。

ちなみに、私が前号のフリーマーケット取材で手に入れた「グラディウス」と「FE暗黒竜と光の剣」。交通費を足すと、1本あたり1310円払ったことになる。た、高いよ…、この原稿書いててようやく気づいたけど。

特に危ないのが、秋葉原などの有名地域に、近郊から出る場合。本人は近いつもりでも、乗り換えが多いと結構な金額を取られる。往復で1000円を越えるようなら、再検討の余地ありかもしれない。

まあ、本当に欲しいソフトを探してるときは、そんな場所とか金額なんて、どうでもいいんだけどね…。

中古＝前に遊んだヤツがいる

次に多かったのが**前所有者のデータを見てほくそ笑む**というもの。どういう風にほくそ笑んでるのかというと、**残っているデータと同じレベルまで上げて、パラメータを比較するとか先にエンディングを見る**とか。キャラについてる名前の由来がわかると「くすっ」とするし、途中でやめた形跡があると、その原因を探るのも、確かに楽しい。

そういえば、前号で取り上げた「マグナブラバン」の記事で、「編集部が購入した中古ソフト内のデータは、レベル99でした」と掲載したら、「どんなにやっても45以上にならないんですが」というお葉書がっ!!も、ももももしや編集部で

あなたの「中古ゲームの楽しみ方」を教えて下さい。

- 聞いたこともないソフトをパッケージだけで判断して買う。
- 手に入れるときの格言「金・コネ・押し・根性…以下略」。
- 2980円以下でしか買わない。
- ＦＦ7とＦＦ1・2を同時に進める。
- クリアしたゲームを1冊のノートにリストアップ。
- 同一ゲームをハード別に比較する。
- 名場面、エンディングをビデオに撮る。
- 昔のソフトを集めて、友だちと一緒に「ＦＣパーティー」を開く。
- ゴミから中古ゲームを手に入れる。
- 当時クリアできた時間で、まだクリアできるか。

買ったソフトは、噂に聞く、怪しいデータ書き換えハードでプレイしたのか…？こんな、疑惑の消えないソフトが舞い込むことがあるのも、中古ならではかな。愛嬌愛嬌。

　買ったソフトがツクール系の場合は、また違った遊び方ができる。**前の人が作ったゲームで遊ぶ**というものがそれだ。ツクールソフトを何本も手に入れる機会はあまりないだろうが、これはなかなか面白い楽しみ方だ。まさに、世界で1本しかないゲームを手に入れてしまうのだから。

　また、買うのではなくて逆に売るときに、**メッセージと裏技を書いた紙を入れた**という強者もいた。自分で買って遊んだソフトだもの、次の人にも可愛がってほしいよね。でも、そこまでする愛着があるのなら、ずっと手元に置いておけばいいのになあ。

札ビラ切って買い漁れ！

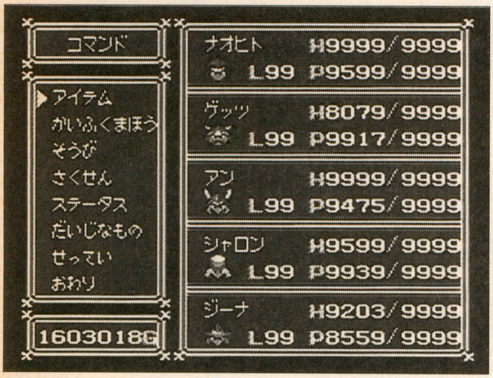
　昔（と言ったって、せいぜい3、4年前のことだけど）のソフトの値段と言えば、ＦＣが約7000円、ＳＦＣが約1万円くらいかな？　平均すると。かなり大ざっぱだけど、新品ソフトの値段が、小・中学生には高すぎることだけは間違いないと思う。

　子供がこれだけのお金を動かせるのは、お正月にお盆、うまく行けば卒業・入学祝い。とすると、その時欲しかったのに、泣く泣く諦めたソフトもたくさんあったはずだ。

　アルバイトのできる年齢になったり、就職したりして経済力のついた今、その当時のウラミツラミを晴らすべく、煩悩の赴くままに行動するという人も多い。**値段が安いのを大量に買う。20本で1万円とか**、なんていうのはその典型。この方、まわりでボソっと「ああいう買い方はしたくないね」と言われたそうだ。いやいや、周りの目なんて気にせずに買ってしまえばいいのだ！

　昔買いたくても買えなかったＦＣやＭＤのソフトを探し回る、昔のことを思い出すと涙が出てくるなんていうのもある。中古ゲーム購入のもう一つの「理由」はやはりこれみたいだ。この手の葉書を送ってくれた方々は、若干年齢が高いのが特徴かもしれない。

　皆さんかなり、中古ゲームで遊んでいるようで、編集部でも「ほほーぅ」という感じで参考になる意見もあった（まあ、本誌を読んでくださってるんだから、遊んでて当然なんだろうけど…）。これからも、何か変わった遊び方を見つけたら、ぜひぜひ、編集部まで報せてほしい！　よろしくね!!



これが問題の「マグナブラバンＬｖ.99」。これの正体は何なのだろうか。

読者アンケート企画

あったらいいな

こんなサービス

ゲームユーザーにとって欠かせない存在のゲームショップ。充実したゲームライフを送るため、ちょっとわがままなサービスをお店の人に提案してみた。

本誌では毎号、「ゲームショップ探訪記」を掲載しており、それぞれ工夫を凝らしたサービスを行っているお店を紹介している。だが、読者の方々のアンケートを見ると「もっと色々なサービスがほしい！」という意見も多く寄せられた。そこで、読者の方々からいただいたアンケートの中から、「こんなサービスが欲しい！」という提案を、ゲームショップの方々にアンケートで答えていただいた。

1 電話注文で宅配サービス

（30分遅れるごとに100円割引）

コンビニよりも、ぐっと便利と思われる「宅配サービス」。通販をしているお店もあるが、できれば近所のお店でも実施して欲しいところだが…。

●一人でお店をやっていることが多いため、店から出られない。

●できません（人手がない）。

●やりたいけどできません。店長一人しか店に居ない時が多いから。

●現状では、コストがかかり過ぎて実現は難しい。だが、お客さんに喜んでもらえるなら、前向きに検討したい。人手などの問題で、実現は難しそうだ。とはいえ、宅配のゲームショップは実現してほしいところだ。

2 お試しレンタルサービス

（気に入ったら、レンタル料金分を割引で購入可）

現在では見かけなくなったゲームレンタル。だが、ユーザーとしては購入前にゲーム内容は、自分自身の目で確かめておきたいところだ。

●メーカーでは認めていませんので…。

●できません（新品が売れなくなる可能性があるので）。

●体験版という形でなら、やってみたいです（レンタル料金無料で）。

●レンタルはできません。デモプレイができる場所を増やして、対応していきたいと考えています。やはり無理のようである。これに関しては、体験版の数を増やすといった形で、ゲームメーカーの方々も検討してほしいものだ。

3 中古ソフトを10本まとめ買いで、1本その場でサービス

（ただし、5000円以上に限る）

新品のソフトを購入した時に、よくおまけでもらえるのが非売品のグッズ。やはり、中古のソフトだって、たくさんソフトをまとめ買いした時には、それに近いサービスがほしいと思ってしまうものだ。

●OKです。

●可能です。

●お客様の声が多ければやってみたい。

●現在、同様のサービスをスタンプ制度という形で行っています。ですが、その場で、というのは商品管理の面で難しいところがあります。

前向きな答えが多数寄せられた。こういうサービスは、逆に知らない方がうれしく感じるものかも。

4 ゲーム検索機能付き店員さんがいる

（うろ覚えのゲームでも、即座にタイトルを答えてくれる！）

大体、古いゲームを探す時は、具体的な内容までは思い出せなかったりするもの。そこで、先の質問を、お店の人にぶつけてみた。

●こういう店員さんに限って暗いので、うちではパスです。

●できます。

●それが本来の店員の姿。そうなるように努力しています。

●そういうお店であるよう、努力はしていますよ。ただ、今はソフトのタイトル数が多いので、お客様の質問に答えられないこともありますが…。

確かに、今はタイトル数が多くて、即座にユーザーの質問に答えることは難しいかも。

5 新世代機一台を下取りに出すと、旧世代機のすべてに交換するサービスをしてくれる。

（ただし、○C−F○は対象外）

メガドライブ、PCエンジンが生産中止になった今こそ、こんなサービスが必要だろう。というわけで、本誌ならではの提案に答えてもらった。

●もったいない。

●？

●おもしろい、けど？

●面白いです。ですが、旧世代機が先に品切れを起こしやすくなると思いますので、実現しないでしょう。面白いとは思ってくれたが、さすがに実現はできないようだ。考えてみれば、これはサービスというよりは、個人情報誌の物々交換といったところか？

6 ソフトの中に当たりはずれクジがついている

（アイスキャンディーの棒みたいに）

「当たり、はずれ」がついている物を買う時はワクワクするもの。さて、ゲームでもこのサービスは可能なのだろうか？

●この販促に近いことは実施しています。

●できます。

●「当たり、はずれ」だけでなく、おみくじなんてどうかしら？

●期間セールスを行うとき、同様のサービスを実施しています。

すでに、この質問に近いサービスを行っていた。そういえば、クジ付きのソフトがあったような…。このサービスは、ぜひ他のメーカー、ショップも検討してほしいところだ。

7 ソフトの陳列順序がジャンル別ではなく、面白いソフトの順番に陳列されている。

（ク○ゲーは足元の方にある）

手に取ったソフトに、ハズレがないというのは、すごく便利に思えるのだが、お店の人はどう考えているのだろうか？

●ク○ゲーから買ってくれるならOK

●できます。

●一度そんな陳列をやってみたい。

●面白さ、というのはお客様の嗜好によってまちまちかと…。検索のしやすさ、という点ではジャンル別がベストかなと思いますが。

確かに、自分の好きなジャンルのソフトを探すという点では、見づらいかもしれない。でも、一度は見てみたい気もするが…。

今回のアンケートをしていて思ったのは、協力していただいたお店が、お客様本位のお店だということ。一ユーザーとして本当に感謝したいところだ。

また、番外編として「あったらいやなサービス」も聞いてみた。

●マイナス査定がある（ク○ゲーだと、買い取りの時に、逆にユーザーがお金を払って引き取ってもらわなければならない）。

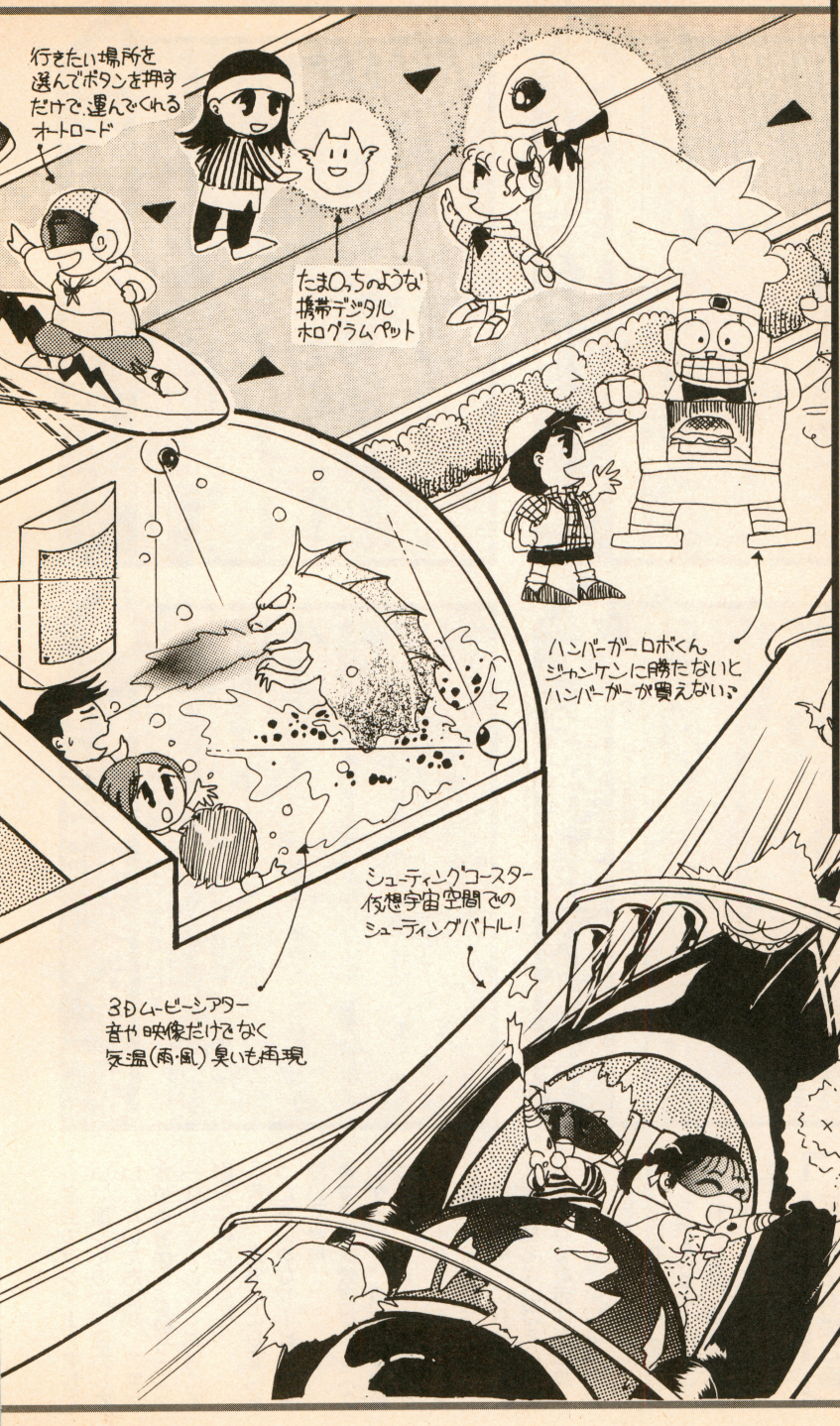
さすがに、これはサービスとは言えないので、返答してくれるお店は少なかった。しかし、中には「サンセイ」何て答えを返してくれたお店もあった（もちろん、冗談だけど）。

これからも、独自のサービスを、私たちユーザーに提供してほしい。

アンケートにご協力いただいたゲームショップの皆様、ご協力ありがとうございました。

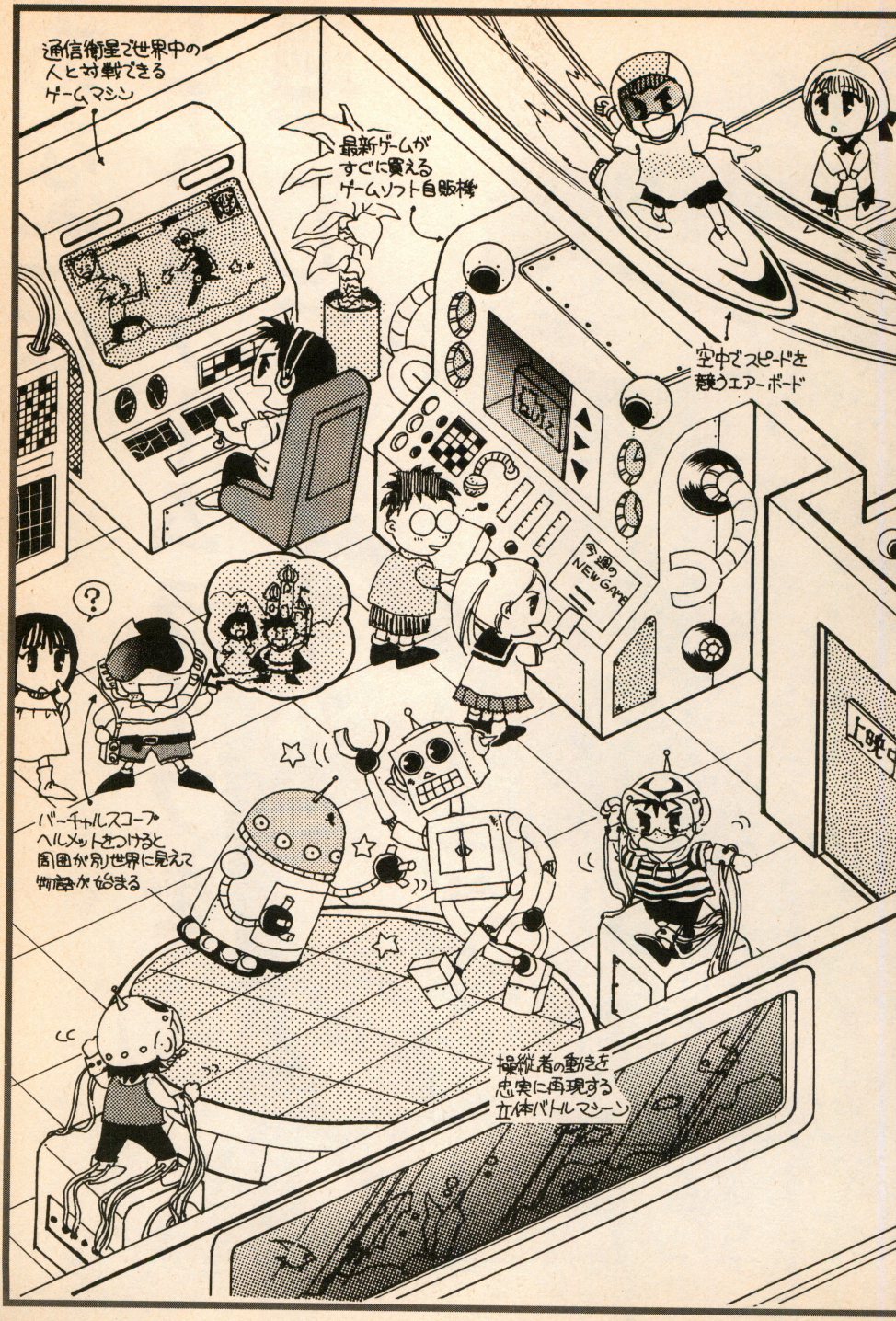
未来のゲームライフ予想図

「未来のゲームライフ」はどのようなものになるのだろうか？
そこで、ユーズド・ゲームズらしく、ちょっとアナクロなイメージの
「未来のゲームライフ予想図」を考えてみた。



イラスト：赤津みづは

未来！中古ゲームライフ


通信衛星で世界中の
人と対戦できる
ゲームマシン
最新ゲームが
すぐに買える
ゲームソフト自販機
空中でスピードを
競うエアーボード
今週の
NEW GAME
バーチャルスコープ
ヘルメットをつけると
周囲が別世界に見えて
物語が始まる
操縦者の動きを
忠実に再現する
立体バトルマシーン

あなたは、
どんなゲームライフを
過ごしていますか？

充実！中古ゲームライフ

「理想のゲーム環境」から「ゲーム未来予想図」まで、様々な観点からゲームとの付き合い方を考えた本特集。あなただったら、どんなゲームライフが理想ですか？

「充実！ゲームライフ」特集、いかがでしたでしょうか？本特集は、ソフト紹介メインの特集から離れて、ゲームとの付き合い方やゲームに魅入られた人の生き様を浮き彫りにしてみよう、と企画してみました。

それにしても、様々なゲームとの付き合い方があるものです。ゲームをコレクションする人がいれば、片や一つのゲームに入れ込んでしまう人もいます。この両者のゲームに対する付き合い方は、まったく異なります。ですが、両者に共通しているのは、「ゲームをホントに愛している」ということでしょう。確かに、ちょっと真似ができないほど、業の深さを感じる人もいます。しかし、話を聞くにつれて、うらやましく感じてしまったのも事実です。この特集で紹介した方々のような、ゲームとの付き合い方ができれば、それが「充実したゲームライフ」かもしれません。

本特集から、読者の皆さんが、自分なりのゲームとの付き合い方を考えてくだされればいいな、と当編集部では思っています。

あなたは、どんなゲームライフを過ごしていますか？

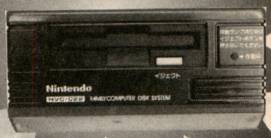
PRESENT

ユーズド・ゲームズ読者プレゼント

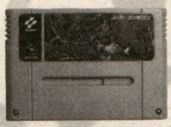
ユーズド・ゲームズvol.3予告通り発行記念、大大プレゼントです。今となっては手に入りにくい「ディスクシステム」本体2台を含めた、豪華絢爛プレゼント！　締め切りは7月末日、ユーゲー1周年記念日です。ご希望の方は、アンケート葉書に商品名を書いてご応募下さいね。

- ●アップルタウン物語 FC
- ●ヨッシーのロードハンティング SFC
- ●エアロブラスター MD

ディスクシステム本体 2名



ラサール石井の チャイルズクエスト FC



悪魔城ドラキュラ SFC

バハムート戦記 MD

ソウルブレイダー SFC

ランパート GB

電脳天使 デジタルアンジュ PCE

北斗の拳 3&6セット FC,SFC

- ●くにおくんFC2本セット
- ●くにおくんSFC4本セット
- ●PCエンジンお楽しみ3本セット

なお、ディスクシステム本体以外、プレゼントはすべて1名様です。

発表は発送をもって代えさせていただきます。

最近アニメを見なくなったというあなた、
それはなぜ？
昔のアニメは良かったと懐かしむあなた、
今のアニメはだめなの？
アニメ見てるなんて人に知られたくないと思っているあなた、
アニメは怖い？
そしてマニア向けの閉鎖的なアニメを作ってるあなた、
本当に楽しいんですか？

業界人、視聴者が本音でトーク、
そして編集部が本音で批評。
アニメ業界にアンチテーゼを投げかけるこの1冊。

世界に誇れる日本アニメ。
あなたはこの夏で終わらせますか？

流行批評 SPECIAL EDITION

オタクになれないアニメ好きの本（仮）

97年7月下旬発売予定

A5判／132ページ／予価980円※消費税が別に加算されます

編集発行　(株)KTC キルタイムコミュニケーション
〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル

美食倶楽部

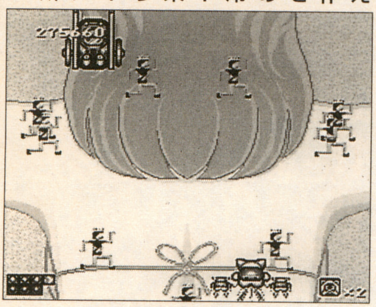
バカゲー専科

1 ゴッドパニック 史上最強軍団

心の底から寒くなれるSTG

「ゴッドパニック」は「ぶっとびキャラクターがどっちゃり登場!!」するお笑いSTGである。ところで「どっちゃり」って何語？

この「ゴッドパニック」が、バカゲーの中でどのような範疇に属するかは難しいところだ。制作者が真面目にいいゲームを作ろうとしたとは思えず、悪ふざけしているとしか思えないゲームだ。制作者は意図的に笑わせようとしてはいるのだが、ユーザーは冷ややかな目でプレーせざるを得ない出来栄え。しかし、そうかといってクソゲーだと一刀両断するには惜しい部分も随所にある。言ってみるなら、制作者は笑わせようとしているのに、その笑いが空回りしているため、ユーザーは悲しくやるせない笑いをしてしまうゲームだといえる。パッケージにはCD-ROMならではのかっちょいいロックサウンドとか「大どんでん返しの感動のラストシーン」なんて書いてあるが、そんなことは一切ない。人目を引きやすいパッケージでこの程度だから、本編の内容は推して知るべしといったところ。熱くなりやすいシューティングゲームなのに、心の底から寒くなれるぞ。



砂浜に横たわるビキニの女性の図。飛び交うアラビアンな敵キャラとの関係は不明。

「世紀のぶっとびSTG」とは？

「ゴッドパニック」は縦スクロールのシューティングゲームだ。ライフ制＋残機制で、宝箱に入っているアイテムを取ることでパワーアップする。アイテムはライフゲージを増やすもの、スピードアップ、ショットのパワーアップ、ボンバーとまるでひねりがない。シューティング部分で楽しませようとは考えていないのではないかと疑いたくなってしまう。ショットは4段階で、ノーマルの2発しか出ないものが、パワーショット&レーザーなどを経て、

バカゲーチェック

企画
下
大失敗でしょう

グラフィック
並
ファミコンと紙一重だ

必要忍耐力
並
楽しもうとしなければいい

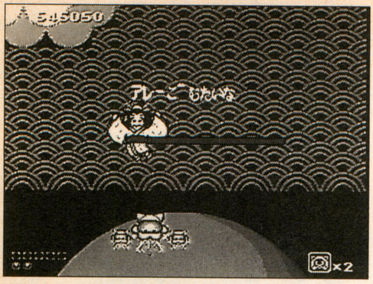
ゲーム性
上
そこそこには楽しめる

総合バカゲー度
並
企画段階で誰かが止めなかったのか？広報の人の苦労が忍ばれます。

機種：PC-SCD
ジャンル：シューティング
メーカー：テイチク
発売日：'92年11月27日
編集部購入価格：780円
入手難易度：普通

3ウェイ&ホーミングにまでパワーアップする。ステージは全5面で、最後の大ボスを倒すと裏面のようなものに突入。裏面はステージや敵キャラのグラフィックが多少違うだけで、難易度は大差ない全5面構成。都合全10面をクリアすると、エンディングになる。

ここまではごく普通のシューティングゲームだが、この「世紀のぶっとびシューティング」（パッケージより）は、各ステージやキャラクターが異色なものになっている。ステージには「日本歴史ステージ」「麻雀ステージ」など、ステージごとに雰囲気が統一されていて、敵キャラもそれに合ったキャラばかりだ。



時代劇にはお約束、「町娘、帯で独楽のように回される」の図。和風ステージだが、アラビアンな敵もなぜか登場する。

一応のストーリーは、ゴッドが新しい宇宙を創っているときに、助手が4次元の壺をひっくり返した。それにより異形の生物が大量発生し、パニック状態。そこで主人公のマウスボーイに救援を求めたというもの。ゴッドがパニックで…。もはや何も語るまい。

マニュアルで何とか笑わせようとしてます

主人公のマウスボーイのプロフィールが取扱説明書に載っているので、少し紹介しておこう。題して「地球を救え!!　勇者　マウスボーイ」だそうだ。「身長・キングコングほど大きくはない。体重・ダイエット中につき秘密。飛行速度・画面スクロールより少し速い」。…楽しんでいただけたでしょうか？　さらにマウスボーイのボンバーの名前は「投げ銭ＢＯＭ」。この安直なネーミングには涙を誘われるに違いない。

だが、売りである敵キャラクターはそれなりに凝っている。プロレスステージの「ジャントニオイノバ」は身長2メートル、160文キックの無敵キャラで、画面の端から長い足でキックしてくる。最もいい味を出しているのは、日本歴史ステージの「あれ～ごむたいな姫」だ。彼女を攻撃すると、画面に帯を残しながらクルクルと回転して画面端へ飛んでいく。「アレーごむたいな」という文字が現れて、画面端まで行くと素っ裸になって消えてしまう。後にはユラユラと飛ぶ帯が残されて、当たるとダメージを受ける。せっかくこんなにいい味のキャラクターがいるのだから、喋りまくって欲しかった。ＣＤ－ＲＯＭの利点を生かしていないのは残念だ。

日曜日の昼下がりの気分です

ゲームをクリアして感じるのは、あまりにも緩急がないこと。はっきり言ってメリハリがないのだ。ステージ構成にしても、キャラクターの出現パターンにしても淡々と進んでいく。笑わせようとしてはいても、山がなければ落ちは生きてこないもの。もちろんこのゲームのギャグに脈絡はない。同人誌の方がしっかりしているのではないかと思えるくらいだ。テレビのお笑い番組では、つまらない部分は編集でカットする。そう、このゲームは全てを垂れ流しで放送しているようなものなのだ。逆に言えば、テレビでは決して味わえない貴重品ということになる。

編集部購入価格は７８０円。手を出すには微妙な値段だが、ゲームの難易度は猿でもクリアできる程度だし、気が向いたらプレーするのもいいかもしれない。全身の力を抜いて何も考えずにプレーし、クリア後に何とも言えない笑いを漏らす。誰もいない部屋でプレーすると、この世の空しさを実感でき、「笑い」という言葉の意味に思いを馳せることだろう。

美食倶楽部

バカゲー専科 2

ファーストサムライ

サムライとルネッサンスが見事に融合

誤った日本人観が炸裂している「ファーストサムライ」。このゲームは、師匠の仇討ちのため、過去から未来へと旅立つサムライの物語である。

外国人による誤った日本人観といえば、ゲイシャ、サムライ、ニンジャなど。日本人はちょんまげをして刀を差し、誰でも忍術を使えるという奇妙な人種らしい。特に侍や忍者は外国人にとってかなりのカルチャーショックだったようで、好奇心が刺激されたのか、映画や小説に度々出てくる。ここで紹介する「ファーストサムライ」もそんな日本人観が満載されたソフト。制作者はそれらをギャグとして使うのではなく、至って真剣に作り上げている。しかし、真面目に作れば作るほど、所々の滑稽さが際立ってしまうという、まことに始末に負えないゲームになってしまったのだ。

時をかけるサムライ

侍とその師匠が旅をしていると、奥深い山で結界を破った悪霊が襲ってきた。侍は呪いで金縛りになり、師匠が一人で立ち向かったが深手を負ってしまう。師匠は最後の力で妖術使いを呼び出し悪霊を追いつめるが、悪霊は一瞬の隙をついて時を越え未来へと去った。呪いの解けた侍は師匠の仇討ちを誓い、妖術使いを呼び出せる呼び鈴と魔法の刀を受け取って旅に出た。これがデモで紹介されるストーリーだが、バックには歌麻呂のような作風の奇妙なグラフィックが表示されていて、デモだけで力が抜けてしまう。

このゲームはライフ制のアクションゲームで、魔法の刀で敵を切り刻みながら迷路のようなステージを進んでいく。ステージのボスを倒すとステージクリアとなり、別の時代にいくことになる。どうしても通れそうにない場所や、壊せそうにない壁があるときには呼び鈴を使って妖術使いを呼び出す。呼び鈴は所々に落ちているので、行き詰まったら呼び鈴を探そう。決まった場所で呼び鈴を使うと、どこからともなく生首だけの妖術使いが現れる。空中に浮かぶ生首の妖術使いはたまらなくシュールだ。妖術使いは侍を助けるために様々な術を使ってくれるが、その演出はかなり

バカゲーチェック

企画 上
日本で出したことに敬意を表して

グラフィック 上
変なところが凝っている

必要忍耐力 上
クリアする気は起こらない

ゲーム性 並
アクションは普通

総合バカゲー度 上
妖術使いの顔は夢に出てきそうなくらい。センスが光る逸品だ。

機種：スーパーファミコン
ジャンル：アクション
メーカー：ケムコ
発売日：'93年7月2日
編集部購入価格：100円
入手難易度：易しい

これが敵の悪霊です。邪悪なグラフィックでせまる歌舞伎キャラが、かなりイヤな感じです。

凝っていてバリエーションも豊富だ。例えば、道が炎に覆われている場所では、雨を降らせて火を消してくれる。また、何もなくて先に進めない場所で使うと、画面がフラッシュして階段が現れたりする。こんなところに力を入れるなら、もっと別のところを何とかしろと突っ込みたくなるくらいの凝りようだ。

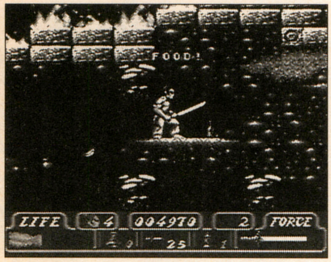
「刀は侍の命」であることを表現

ライフ制と前述したが、これも一風変わっている。ライフの表示が画面左下にあるのだが、なぜかグラフィックが「腕」なのだ。ダメージを受けると徐々に腕が消えていくのが何とも奇妙だ。画面右下には魔法の刀のゲージがある。侍が死んだときに途中から再スタートできるように魔法の壺をチェックするのだが、その際に魔法の刀のゲージが消費される。このゲージは敵を倒せば少しずつ回復する。ライフゲージである「腕」がなくなってもすぐに死ぬわけでなく、刀のゲージを全て消費することでライフは回復する。まさに刀は侍の命といったところだ。しかし、ライフが回復しても魔法の刀はなくなってしまうので、刀のゲージがたまるまで素手で戦わなければならない。

ここまでの紹介では少し変わっているだけのゲームで、バカゲーとは思えないかもしれない。実際、制作者は真面目に作っているので、極端に変なゲームではないのだ。しかし、このゲームにはとんでもない脱力感を与えてくれる瞬間がある。それは「音声」だ。

やけに耳に残る「ハレルヤ」の謎

ゲームが始まると、空中を侍の魂がぐるぐると回転し、徐々に侍の姿が現れる。侍の姿はお約束の上半身が素っ裸のものだ。完全に姿を現すと、どこからともなく魔法の刀が飛んでくるのだが、刀を取る際になにやら侍が言っているのだ。よく聞いてみると「マイソード！」と言っている。逆に刀を失った時には「オーノー マイソード！」と言う。火の海に落ちようが、ボスに攻撃されようが一言も喋らない侍が、刀に関することには叫んでしまい「刀フェチ」としか思えない。



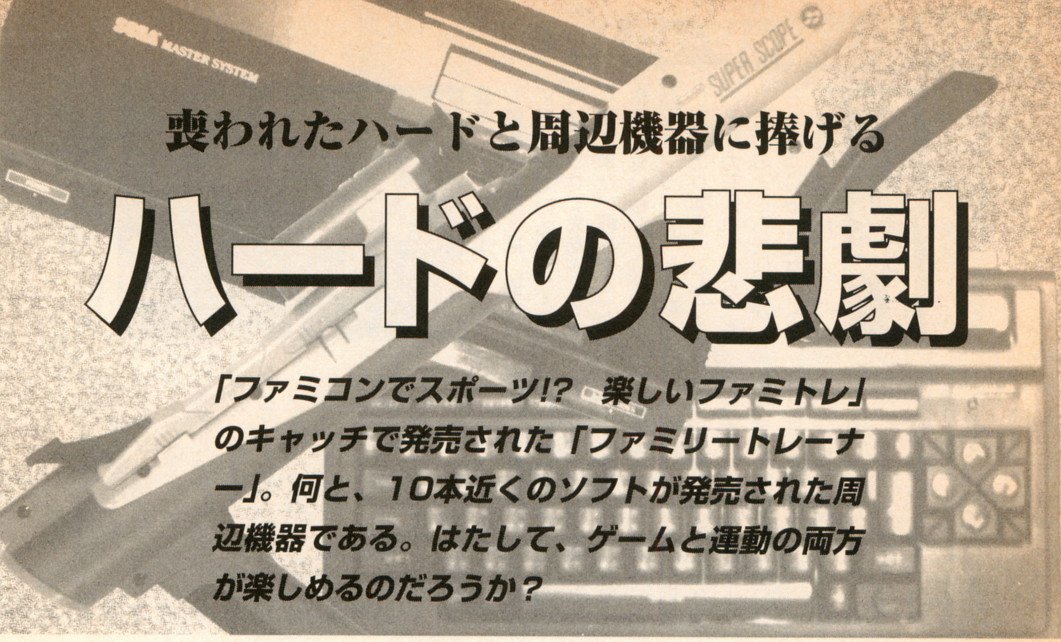
ここで「ハレルヤ」を聞くことができます。やはり、至福の一時を表現しているのでしょうか？

もう一つ奇妙なサンプリング音がある。マップ上にはライフ回復のためのアイテムが落ちているのだが、それがなぜかバスケットの形をしている。ポンと置いてある「FOOD」と書かれたバスケットは、おどろおどろしい世界観に見事なまでにミスマッチしている。そのバスケットを叩くと、中からアイテムが飛び出してくる。問題はこの瞬間だ。なんと、突然「ハ～レルヤ、ハ～レルヤ」と音声が流れ出すのだ。最高4回繰り返すこの音声。なぜハレルヤなのか、バスケットとハレルヤには何かの因果関係があるのか、侍はハレルヤを聞いて何を思うのか。一切が不明である。

このゲームは、我々にとっては当たり前の文化でも、外国人の目を通すとどう映るのかという一例だ。一種のカリカチュアとして見る分には面白いのではないだろうか。もっとも、ゲームプレイ後にはたまらない脱力感を感じるに違いない。

バカゲー道 二段

ゲームバランスは悪くなく、丁寧に作ってある。一体、どこでボタンをかけ違えてしまったのだろう。



喪われたハードと周辺機器に捧げる

ハードの悲劇

「ファミコンでスポーツ!? 楽しいファミトレ」のキャッチで発売された「ファミリートレーナー」。何と、10本近くのソフトが発売された周辺機器である。はたして、ゲームと運動の両方が楽しめるのだろうか？

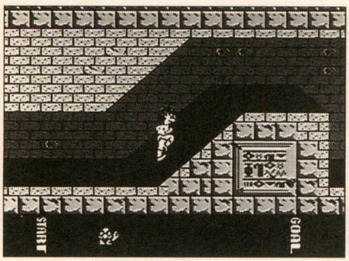
ファミリートレーナー

歴史は繰り返される？

周辺機器の歴史はゲーム機と共に歩んできた。ファミリーコンピュータが発売されたのが83年。そして84年には「光線銃」、85年に「ファミコンロボット」、86年には「ディスクシステム」と、毎年のように何らかの周辺機器が発売されている。これら周辺機器に共通するのは、ゲームをより楽しくするための道具だということ。大別すると入力機器と記憶装置になる。前者はDスティックや振動パックに、後者はCD-ROMや64DDに進化している。

ゲームと運動は両立するのか？

今回紹介する「ファミリートレーナー」は感覚に訴える入力機器だ。「レーシングコントローラー」のように、ゲーム画面のキャラクターの動きと、プレイヤーの行動を一致させるのが目的。しかし、大半の入力機器が手先だけを使うのに対して、ファミリートレーナーは全身を使ってプレイすることになる。正方形の本体には12個のボタンが並んでおり、プレイヤーはその上で飛んだり走ったりする。そのため、ある種の健康機器を指向していたように思われる。だが健康機器といえば、物干し代わりの「ぶら下がり健康器」や、埃をかぶった「ルームランナー」などで、まともな末路をたどったものは少ない。はたしてゲームと運動は両立するのだろうか？



急な坂道を上る。ちょっとでも気を抜くと転げ落ちてしまいます。

画面の中のカメと競争だ！

使用ソフトはオーソドックスに付属ソフトを選んだ。ファミリートレーナーを本体に接続して、早速スイッチオン。とりあえずトレーニングモードを選択し、一番簡単そうな「トンネル砦」をプレイする。画面上段にプレイヤーの分身たる男の子がいて、下段にはライバルのカメがいる。ライバルがカメ？ 人間様がカメごときに負けるわけにはいかない。気合を入れたところでゲームスタート。

ドタドタと走ると、画面のキャラクターも走り出す。しばらく平坦な道を走って

ハードの悲劇

約1,3メートル四方と、意外に大きいサイズである。裏面には番号が並んでいて、他のゲームにも対応させようとしていたことがうかがえる。

いると、坂道が出現。助走をつけてかけ登る。…失敗。ちょっとでも気を抜くと、坂道を転げ落ちてしまう。坂道のグラフィックは明らかに登坂角が45度はあり、実際ならとても上れない角度である。ゲームとはいっても結構厳しい条件だ。走るというよりもジタバタしながら何とかクリア。こんな坂を3つほどクリアしたところでゴール。危うくカメに負けるところだった。画面上に点数が現れ、カメに負けると0点。カメより早いほど点数は高いようだ。プレイヤーがもがきながら走っている様は、端で見ているとさぞかしおかしな光景だろう。多人数でプレイすると盛り上がるかもしれない。しかし、一人暮らしの筆者の部屋では空しいだけ。どこからか、すきま風が入ってくる気がする。

診断の結果「4級」と判断されました

選べるコースは五つあり、一通りプレイし終わった時には息切れがしていた。両手両足を使うアクションなどもあるため、ヘビースモーカーの筆者にはかなりの負担になった。休憩しながら思ったのが、ファミリートレーナーって丈夫だということ。70キロくらいある筆者が飛んだり跳ねたりしているのだから、その衝撃はかなりのものだ。素晴らしい耐久性なのか、それとも既に壊れているのか。所々でうまく動かないことがあったため、一抹の不安が頭をよぎる。

プレイ結果を診断してくれるモードがあるので、名前、性別、年齢などを入力して再びプレイ。トレーニングモードと同じ全5コースのプレイ結果で診断する。相変わらず画面下にはカメがいるが、今度のライバルは自分自身。いかにカメよりも早くゴールに達するかが問題で、カメに負けるなど論外だ。

ドタバタ走り回って、何とか終了。画面に診断結果が表示され始める。最初に現れた文字は「つかれましたか?」。画面を蹴飛ばしたい衝動を抑えながら結果を待つ。敏捷性や持久力などの項目に点数がつけられた後、最終結果が表示される。「4級」だそうだ。しかし、実は筆者はずるをしていた。トレーニングモードをプレイした後、その内容がふがいないものだったので、年齢を80歳にしておいたのだ。保険のつもりで80歳に設定しておきながら4級。実際の年齢だったら、どんな結果だったのだろう。

一人暮らしの人はプレイしちゃいけません

運動の後の一服は疲労を忘れさせてくれる。煙草の先端から立ち上る紫煙を眺めていると、ドアをノックする音が聞こえてきた。扉を開けると階下に住む貫禄のあるおばさんがいる。目つきの妙に鋭い彼女に、ドタバタうるさいと苦情を言われ、挙げ句の果てには旦那の愚痴まで聞かされてしまった。そう、筆者の住んでいる木造アパートでプレイすると、困った事態になりやすいのだ。

ファミリートレーナー対応のソフトは「ファミリートレーナー エアロビスタジオ」「ファミリートレーナー 突撃! 風雲たけし城」「ファミリートレーナー マンハッタンポリス」など10本ほどある。こんなに出ていたのかと驚いてしまった。それぞれ趣向を凝らしてあるので、本体を持っていたらプレイしてみるのもいい。ちなみに、本当に健康のために使うなら、外でジョギングする方がいいだろう。やはりゲームと運動が両立するなんてことはないのだ。

結論 防音設備のある部屋で遊ぼう

読者の皆さんが愛用している中古ショップを紹介してもらおう、
というこのコーナー。第一回目ということで、
今回は本誌編集部が愛用している
秋葉原の店を紹介しよう。

あなたの街の中古ゲームショップ in 秋葉原

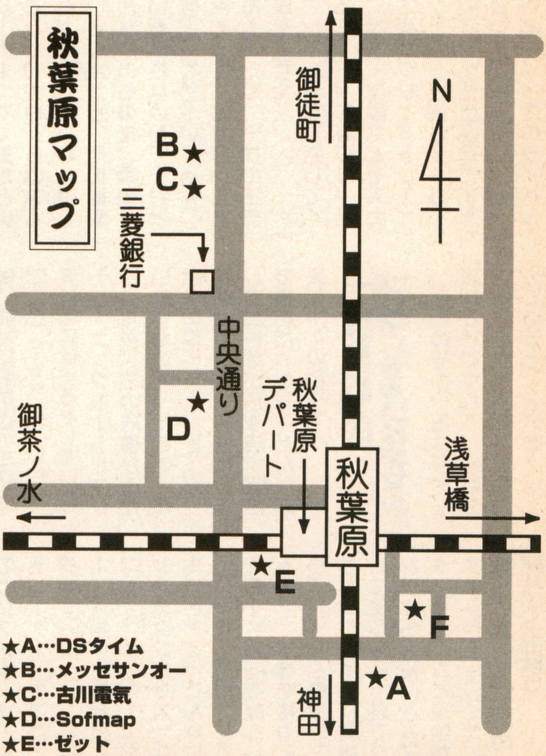
まことに大ざっぱだが、これが秋葉原の地図。

とにかく人が多いこの街。平日の昼間でさえも大勢の学生がギャルゲーのポスターを背中に背負って歩いているし（誇張）、夕方にもなればさらに多くのサラリーマンが加わる。休日になるとこれに家族連れも加わって、歩道から溢れださんばかりの人が往来する。晴れていれば歩行者天国になるからいいが、雨が振っていると最悪。傘も邪魔になって歩くこともままならない。

それだけ人を引きつける魅力的な街だとも言えるが、多くの人がくるのだから、いい加減対処方法を考えて欲しいものだ。

さて、目当ての中古ゲームショップだが、大きく発展している駅から北西方面に多い。ただ、昔と比べ減少傾向にある。時代の流れとはいえ、残念な話だ。たまに露天販売もあるが、怪しいものをつかまされたりするので注意するように。

ゲームだけでなく、家電製品からオタク御用達の店まで各種取り揃っている秋葉原。マニアならずとも一度は足を運んで欲しい街である。



ゼット

駅のすぐそばにある店。規模は小さいがソフト数は多く、何よりマニア心をくすぐるようなラインナップが魅力だ。他の店ではほとんど見られないセガマークⅢのソフトが大量に置いてあるのがたまらない（海外版まである）。またマークⅢだけでなく、SG-1000やSC-3000のソフト、さらにはカセットビジョンやぴゅう太のソフトが。とどめに、アルカディアというハードの存在さえ知られていないようなソフトまでも置いてある。またソフトだけでなく、さまざまな中古ハードも売っていたりするので、秋葉原に行った時は絶対外せない店だろう。

ちなみに本誌編集部が最も利用する店でもある。

DSタイム

ニュー秋葉原センターの中の一角にある小さなお店。スペースはタタミ2畳ほどだろうか。まわりは電気用品がパーツ単位で売られている。外側には、普通にPS・SSなどのソフトが置いてあるのだが、中に入るとファミコン・ゲームボーイなどのソフトが多く置いてある。同じソフトが大量に置いてあったりするのがこの店の特徴で、今回は3DOのソフトが多数置いてあった（謎）。

たまにディスクシステムのソフトが大量に置いてあることがあり、過去、編集部で「アップルタウン物語」を10個まとめ買いした所でもある（うち、9本は書換に出されました）。

ソフマップ

有名なお店。秋葉原以外にもあるので知っている人も多いだろう。

さすがに大型店らしく、品ぞろえは抜群。SFC、PCエンジン、メガドライブのソフト数は最大だろう。またプレイディアのソフトもいくつか置いてあった。FCは少ないが、今いくと「ナムコFCセット全83本」が置いてある。値段は時価なので、興味と買う勇気のある人は行ってみては。

メッセサンオー

アーケードゲームの基盤屋としても有名だが、家庭用ハードも結構そろっている。数少ない32Xとゲームギアのソフトが充実しているお店だ。店が二つに分かれており、新品ソフトと中古ソフトの販売に分かれている。新品の所に32Xが置いてあるところに、この店ならではのこだわりが感じられる。

古川電気

メッセサンオーのすぐとなりにあるお店。スーパーファミコンがメインだが、最近ではPCエンジンのソフトも多くみられる。なんだか最後の大売り出しっぽいので、興味のある人は早めに行った方がよいかも。SFCターボのソフトがやたらに充実しているのが面白い。

●●●●●●募集します！●●●●●●

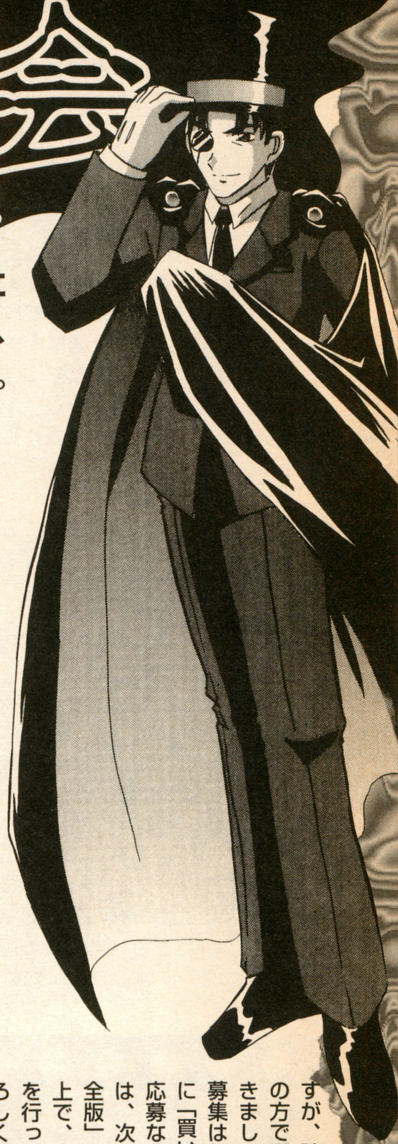
あなたの街にある中古ゲームショップを教えて下さい。その店の住所、TEL、営業時間やサービス、店に関する簡単なコメント。そして店周辺のマップ。これらをまとめて左の宛先までお願いします。古いゲームが置いてあることも重要ですが、できればそのお店独自のサービスがある方がいいですね（どんなことでもいいですよ）。良かったモノはこのコーナーで紹介しますし、もしかしたらゲームショップ探訪記で紹介するかも知れませんよ。

宛先

〒104東京都中央区湊2-4-1　MGビル　(株)KTCキルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部　「あなたの街の中古ゲームショップ」係

出張！暗闇商会 WELCOME！

ワラにもすがりたいユーゲー読者に贈る、独占企画



第一回募集に大反響！　欲しいソフトが手に入らない、寝ても覚めても頭から離れない、そんな読者のキミの力になりたい独占企画。いよいよ今号より、取り引き開始だ！

ごきげんよう、諸君。私は暗闇商会の責任者、この館の主。人は私を悪魔の商人と呼ぶ。なぜなら…。

編集部：中古ゲームソフト、中古ゲームハードしか扱わないからでしたよね。

むむっ、この私の言葉の先を奪うとは！

編集部：だって毎回同じこと言ったってしょうがないじゃないですか。それに今回は、鋼の掟もバージョンアップして完全版になりましたし、いよいよ読者の方々も取り引きを開始されるわけですしね。もうすこし暗闇商会への反響について、ページを割きたいなって思ったんですよ。

ふん…。なかなか投稿が多かったようだな。

編集部：それはもう！　みなさん、やっぱり求めていらっしゃったんですねぇ。購入動機に「暗闇商会があったから」と書いてくださった読者の方もいましたし。

まぁ、そのぐらい反響があるのでなければ、この私がわざわざ赴いた意味もなかったわけだがな…。

編集部：もう、館の主さんたら素直じゃないんだから…。ともかくですね、今回「買います」に投稿してくださったみなさま、本当にありがとうございました。できるだけ多くの方を掲載したかったのですが、誌面の都合で、編集部の方で選考を行わせていただきました。次号でも変わらず募集は行いますので、めげずに「買いたい情熱」を添えて、応募なさってくださいね。では、次ページの「鋼の掟・完全版」をよくお読みになった上で、それぞれにお取り引きを行っていってください。よろしくお願いします。

「出張！暗闇商会」へのお便りは…

あなたが「買いたい」中古ゲームソフト、中古ゲームハードのタイトル、メーカー、ジャンル、希望価格と、あなたの住所、氏名、電話番号、年齢、希望する連絡方法を明記の上、「買いたい」情熱に関して何か一言をつけ加えて、以下の宛先まで送ってくださいね。

〒104東京都中央区湊2-4-1MGビル
KTCキルタイムコミュニケーション
『ユーズド・ゲームズ』
出張！暗闇商会
コーナー係まで

お便り、お待ちしてまーす。

イラスト：宗本めぐみ

出張！ 暗闇商会の 鋼の掟 完全版

我が暗闇の商いに、鋼の掟は切っても切れぬもの…。
掟を守れぬ者は去るのみ！

その壱 「売り買い」の情報について、ユーゲー編集部に問い合わせてはならぬ！

「買いたい」に掲載された読者に連絡する方法は、あとで教える。諸君はシステムをしっかり理解した上で、それぞれの責任において取り引きを行うがいい。

その弐 「買いたい」に掲載された読者の元に、わけのわからんイタズラなどは一切無用！

愚にもつかないイタズラといえども、
暗闇商会の刺客と優秀な日本の警察は許しはしないのだ。肝に命じよ！

その参 「出張！　暗闇商会」への投稿はハガキのみ！

ユーゲーの読者諸氏は、なかなか賢明だな。この掟を破った者は一人もいなかった。
これからも、その心構えでいってもらいたい！

その四 売り買いに大切な必要事項を書きもらすな！

「買いたい」に掲載された読者に「売ってあげたい」と連絡する読者は、以下の情報を確実に記入せよ！
必要事項：住所・氏名・年齢・売りたいソフトの状況（箱や取扱説明書はあるか、シールがはがれていたり、汚れていたりしないか、きちんと稼働するかどうか、攻略本などがあれば、添付出来る出来ないを明記）・自分がそのソフトをいくらで売りたいか（攻略本をつけるつけないがあれば、その場合の価格差も書くこと）

その五 「買いたい」読者への連絡方法は、指定を守らねばならん！

電話：在宅時に、簡潔に、まず自ら名乗った上で連絡せよ。読者の家族のみなさんにも迷惑をかけてはならんぞ。
ＦＡＸ：電話に同じ。不愉快な思いをさせたが最後、商いは成立しない。それが商売の鉄則！
郵送：まずは往復ハガキ！　必要事項の記載漏れのないよう、読みやすい字で書くことだな。
電子メールアドレス：受信者の迷惑にならぬよう、簡潔に内容をまとめよ！

その六 ユーゲー編集部を騙るヤツらに注意せよ！

この「出張！　暗闇商会」では、コーナー掲載にあたって手数料を取ったり、
暗証番号を登録させたりすることはない。暗闇商会の名を騙り悪行を働く者には、
必ずや闇の天罰が下るであろう…。しかし、読者諸君も
注意するに越したことはないだろうがな。

暗闇INFORMATION

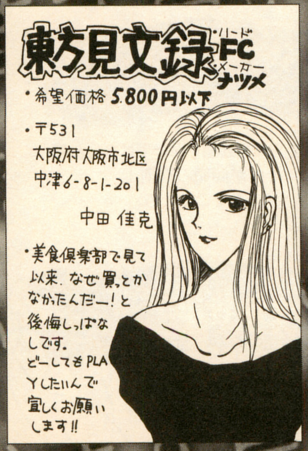
暗闇商会に寄せられた、読者の買いたい情熱を見よ！

杉本茂宏　２２才
〒950富山市五福９区4178-2 芙蓉荘104
s075632@ems.toyama/u.ac.jp
チャンピオンシップロードランナー（FC）
定価ぐらいまで
ミステリューム（GB）
４５００円まで
ネコジャラ物語（GB）
３３００円まで
「富山全域とアキバのめぼしいところを探しましたが、ありません。ぜひぜひ買わしていただきます」

西　康祐　２０才
０５０－３８８－７８１５（PHS）
三毛猫ホームズの騎士道（GB）
３０００円まで
PCエンジンLT
２００００円まで
「金に糸目はつけません！」

古屋太行　１６才
〒062北海道札幌市平岸６条郵便局どめ
迷宮のエルフィーネ（PC-SCD）
５０００円
「西村知美さんのファンで、西村さんの活躍するゲームがあるとのことで探したのですが、全くありませんでした。ファンとしては絶対に手に入れたいので、お願いします」

中田佳克（イラストも）２４才
〒531大阪府大阪市北区中津6-8-1-201
東方見文禄（FC）
５８００円以下
「大阪の中古屋では発見出来ず、ＦＣ自体扱ってる店がないんで、すごい苦労します」



為則健一　２２才
〒東京都文京区大塚4-30-6
バルーンファイト
リップルアイランド（FC）
それぞれ３０００円まで
箱、説明書つきの美品なら５０００円出しても…
「是非売っていただきたい！ただ、私と同じ思いを持つ人が、その思い出を手放すかどうか不安です」

西内健治　２９才
０２４４－２２－５７９３
ルパン三世（FC）
１０００～２０００円
マジカルチェイス（PC）
２０００～３０００円
「私はゲームコレクター（レトロ）で、特にルパン三世は２度手放してしまい、手に入らなくなってしまったのでとても後悔しています。よろしくお願いします」

水谷康彦　１３才
〒456名古屋市熱田区金山町1-4-3
帰ってきた！　軍人将棋なんやそれ？（FC）
５０００円まで
「ふつうの将棋は２人でも出来るのに、軍人将棋は３人必要なのでなかなかやれません。だからゲームであればよいと思います。お願いします」

小林大介　１６才
〒399-71長野県筑摩郡明科町七貴3928
ウィザードリィ（FC）
２０００円
「あそこの店にあった、と友達に教えられ、東京まで行ったけどなかったという経験があります。大切にするので、是非売ってくれ」

岡田成樹　２０才
０５６３－５６－７３８７
ブリーダー・ヌィーゼン（DS）
各４０００円
「これほど手放したことを後悔しているソフトはありません。再びディスクシステムを手に入れたのもこの２本のためです。この２本がなければディスクシステムの価値は半分以下です。どうかぜひ売ってください」

内田　純　２１才
０３－３９２９－９３９３
ソリッドスネーク（MSX２）
３０００円前後
赤川次郎の幽霊列車（FC）
２０００円以下
「わき上がる欲求にご託はいらない！　今スグ連絡をください。いやっ、くれ!!」

片山　勤　２３才
〒708-15岡山県久米郡櫛原町栗子96
セガのSG、SCシリーズ用、マークIII用のソフトを一本５００円くらいで。ソフト名、箱の有無、希望価格を明記したリスト希望。
「新世代機、他メーカーハードにはほとんど触れたこともない生粋のセガ人、偏執的セガファンなのです。ああっ！！ハガキに収まらないほどの熱いものがあるんスよっ！」

木本晃輔　１８才
〒567大阪府茨木市豊川4-9-9
悪魔の招待状（FC）
箱、説明書つきで３１００円（定価の半額）
「ぼくはアドベンチャーマニアで、ほとんどのアドベンチャーはもっているのにこれだけありません」

関口純平　１７才
〒213神奈川県川崎市高津区上作延
139-13-8-831
レーサーミニ四駆（FC）
３０００円まで
「昔からミニ四駆が好きで、このゲームがあると聞いたとき、どうしても欲しくなりました！　自分の弟や妹もやりたいと言ってます」

川崎　治　３０才
０８０－３４９－２２８４（携帯）
ウィザードリィ外伝III 闇の聖典（GB）
定価で
「あちこちの中古屋をさがしましたがみつかりません。ウィザードリィは１０年以上からのファンです」

牧田憲介　１６才
〒425静岡県焼津市石脇上165
熱血！　すとりーとバスケット（FC）
３０００円
熱血！　ビーチバレーだよくにおくん（GB）
２０００円
「くにおくんシリーズの中で、どんなに探し回っても手に入らなかった物です。これが最後のチャンスだと思って出しました」

※このページに掲載された情報については、前ページをご参照ください。
※順番は、氏名、年齢、連絡先、買いたいソフト名、そして買いたい価格、買いたい情熱となっています。

当編集部では取り引きのトラブルに一切関知しません。

あのシリーズの一作目ってどんなゲームだった？

シリーズソフトの中にハードの進化を見た！

数多くのシリーズソフトが発売されていくゲーム業界。
それはユーザーの注目を集めやすく、一定数の売上を期待できるからだ。
その多くはマイナーチェンジであったりするのだが、
中には、大きな変化を遂げたシリーズも存在する。
その変化によりメジャーゲームとなったものも数多い。
ここではそのようなシリーズソフトを中心に、
特徴的なシリーズソフトをメインに紹介していくことにした。
ハードの進歩だけではないシリーズの進化を感じてもらいたい。

「ヘラクレスの栄光」シリーズ

「奇ゲー日本一」のメーカーが発売した、奥深い物語のRPG

ギリシャ神話の世界を元にした「ヘラクレスの栄光」シリーズ。本シリーズは、ＳＦＣに舞台を移すことで、大きな変身を遂げたＲＰＧである。

我が心のRPGの思い出を語ろう！

「人生のエッセンス」ってなんだ？

「ヘンなゲームならまかせろ！」、「人生のエッセンス」のデータイースト（愛称、デコ）。この、なんとも自虐的（？）なキャッチフレーズでお馴染みのメーカーがファミコンで放った、初のＲＰＧにして、現在でも続編を発売しているのが『ヘラクレスの栄光』シリーズである。

極私的なことで申し訳ないが、筆者は発売日に『ヘラクレスの栄光Ⅲ』を購入した。

このゲームの発売当時、スーパーファミコンを購入したばかりの筆者は、ＲＰＧをプレイすることに飢えていた。ファミコンユーザー一年目のＴＶゲーム初心者の筆者は、初めて購入した「ＦＦⅢ」で「ＲＰＧなるものは面白い！」と悟りを開いたのである。

そして、「ＦＦⅣ」がＳＦＣで発売されるや即刻本体ごと購入。「ソウルブレイダー」「ダンジョンマスター」と、立て続けに堪能している時に『ヘラクレスの栄光Ⅲ』の発売が発表された。「おぉ、ギリシャ神話のＲＰＧとは。これはプレイせねば」と、期待を胸に購入したのである。

早速五日間、寝食を忘れてプレイし続け、クリアするようとしていた頃は、徹夜明けを迎えた。そして、エンドクレジットを見た時に、思わず「なんて素晴らしいゲームなんだ！　デコよありがとう！」と、東の空に昇る、明け方の太陽に向かって感謝したものである。

と言うわけで、そんな私的な思い出を辿りながら、本シリーズを紹介していこう。

「ヘラクレスの栄光Ⅲ」より。奥深い物語を味わえる、シリーズ中屈指の名作だ。

あのゲームの一作目ってどんなゲームだった？

ヘラクレスの栄光 ～闘人魔境伝～

記念すべき一作目。戦闘のシステムは、発売当時は斬新だった。しかし、全体のバランスが厳しいゲームである。

戦闘のシステムは当時としては意欲的

では、記念すべき一作目『ヘラクレスの栄光～闘人魔境伝～』を紹介しよう。

ゲームの世界は古代ギリシャ。そして主人公は、当然ヘラクレス。物語は、大神ゼウスの命令を受けてヘラクレスが、魔王ハデスにさらわれた女神ビーナスを救いに行く、というもの。

そして、冒険の舞台となるフィールドは、地上、天界、黄泉の国と、三つのマップを巡る構成になっている。当時発売されていたRPGにしては、世界に広がりのあるゲームだった。

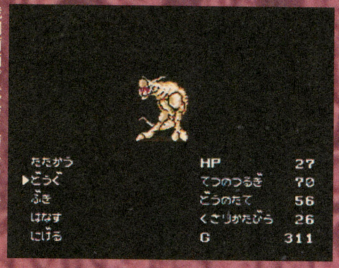
戦闘などのシステムに、TRPGなどにあったルールを積極的に取り入れたのも一作目の特徴だ。戦闘時に、敵モンスターと会話ができるコマンドがあったり、武器・防具に耐久度が設定されている。ある意味、意欲的なゲームだったと言えるだろう。と、ここまでは紹介。次の項からは、個人的な雑感を述べたい。

そして、期待はしぼんでいった…

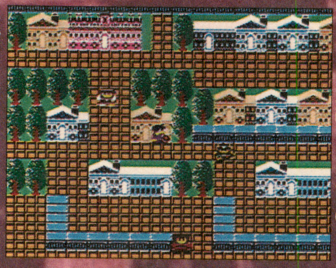
筆者は、先に三作目をプレイし、感動した。そして、「あの感動を今一度！」という勢いで一作目を購入したのである。しかし、その期待は空振りに終わってしまった。まず、敵との遭遇率が高い。ゆえに、武器、防具の耐久度がすぐに減ってしまうのだ。という訳で修理屋とフィールドを行ったり来たり。中々先に進まないのである。しかも、次の村に辿りつかないと「復活の呪文」であるパスワードを聞くことができないのだ！　また、人との会話で、どれが有効な情報か見極めがつきづらい。「出会いが遅かったゲーム」と言うのが正直な感想だ。

もちろん、つらく感じてしまったのは、こちらの期待が大きすぎたためだろう。先程述べた意欲的な部分はそれなりに評価できるゲームではある。

とは言え、序盤を乗り切る努力と根性に自信のある人にしか、おすすめできない（関係ないが、パッケージのイラストがヘラクレスというよりはターザンに見えるのは気のせいか？）。



戦闘画面。武器と防具の手備を持ことができないのはつらい。


どれが入れる家なのか分からない街並メッセージの意味もわかりづらい。

序盤の流れ

ここでは、序盤の進行をチャートにしてみた。参考にして欲しい。

アテネの街

ここからスタート。まずは、武器・防具とろうそくを購入し、街周辺でレベルを4ぐらいまであげる。蘇生の呪文（パスワード）は、ここでは聞くことができない。

ペルラの村

ペルラの村への道をふさぐ「鉄のいのしし」を倒すと村へ行くことができる。武器・防具の耐久度が減っていたら一度アテネで直してから向かおう。ここでようやくパスワードが聞ける。

ペルラの村の洞窟

村の中央に洞窟があるので、ろうそくを使って探索する。洞窟内で「銀の斧」と「氷室の器」を入手する。氷室の器は戦闘時に使用するアイテム。

この後は「ネメアの谷の洞窟」「エルク宮殿」「ケルネア山」「セレネの街」へと進んで行く。ケルネア山にいる黄金の鹿は、銀の弓で倒そう。

ヘラクレスの栄光Ⅲ ～神々の沈黙～

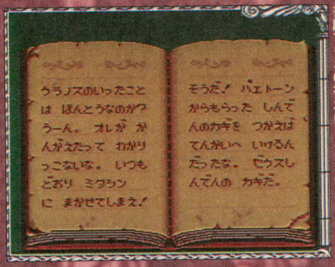
ファミコンからスーパーファミコンに舞台を移した「Ⅲ」は、見た目もさることながら、深い物語性に支えられた内容で、前作から劇的な変身を遂げた！

二作目から、三年のインターバルを経て発売されたのが『ヘラクレスの栄光Ⅲ ～神々の沈黙（以下、Ⅲ）』である。

ファミコンからスーパーファミコンに舞台を移すことで見た目が進化した。しかし、それ以上に進化したのが物語の面白さである。人種差別や民族紛争などを扱った物語は奥深く描かれ、深遠なテーマをプレイヤーに投げかけてくるのだ。

劇的なクライマックスのイベントが秀逸

主人公は記憶喪失で、おまけに不死身の肉体を持つ、という設定。「自分は何者なのか？」という、自分探しが冒険の目的である。王様に「世界を救え」と言われて旅に出る「勇者RPG」を多くプレイしていた筆者にとって、この設定は新鮮だった。そして、奴隷の立場を経験したり、様々な出会いを体験していくうちに、世界全体の破滅に関わる物語に繋がっていくのだ。この展開が自然で、ぐいぐいゲームの世界に引き込まれていく。



レイオンの日記。人の日記を読む、という普段できない行為にドキドキさせられた。

また、「トロイの木馬」など、ギリシャ神話のエピソードがゲーム中にうまく組み込まれており、原作を知っていれば、さらに楽しめること請け合いである。そして、主人公が何者であるかが明かされるクライマックスのイベントは、RPG史上屈指の名場面と言えるだろう。

この、イベントの内容を言いたくてしようがないのだが、ゲームのハイライトなので、ぜひ自分の目で確かめてほしい。感動の嵐がプレイヤーの胸に吹き荒れること間違いなし、と断言しよう。

ゲーム終盤のハイライト、アトラスと対峙するシーン。この後、劇的な物語が展開していく。

細かい気配りを感じるシステム

また、システムは改良が加えられ、前作と比べて遊びやすくなっているのもよい。戦闘は、AIのオート戦闘が導入され、プレイしやすく快適だ。加えて、敵を倒すと入手できる、錆びた武器や防具を「磨き屋」で鍛え直すとレアなアイテムが入手でき、プレイを一層熱くさせてくれた。また、仲間の日記を読むことができ、セリフではうかがい知れない気持ちを知ることができるのもよい（その内容も、次に何をすべきか分かるようになっていた）。そうした細かい要素も「Ⅲ」の魅力の一つと言えるだろう。

と、面白さを思い切り書いたが、不満に感じる部分がない訳でもない。敵との遭遇率の高さは相変わらずだし、アイテムの整理もしづらい。新たに加わった「掘る」のシステムも使い時が少なく、無意味に思える。

だが、そんな不満は、ゲーム全体から見れば些細なことだ。「神」という大局的な視点から、人間の善悪とは何か、原罪とは何かを問う奥深い物語が、それを打ち消してくれるだろう。

まぁ、大袈裟に盛り上げてしまったが、大仰にメッセージを振りかざしたゲームではない。個々のイベントを楽しみながら、ぜひプレイしてほしい。

あのゲームの一作目ってどんなゲームだった？

これからも、良質なRPGをユーザーに届けてほしい！

ヘルメス
LV 43
HP 386
MP 241
ヘラクレス
LV 39
HP 353
MP 0
ライオン
LV 31
HP 297
MP 165
トリアン
LV 28
HP 261
MP 200
こうげき
どうぐ
ぼうぎょ
ぶき：ハデスのつるぎ
こうげき：438
ぼうぎょ
ぼうぎょ
ぼうぎょ

「くにおくん」シリーズ

シリーズ発売ソフト本数ナンバー1！その真の実力とは!?

シリーズとしての発売本数は20本以上。
ジャンルもアクションにはじまりRPGにパズル。
スポーツにいたっては野球、サッカー、バスケットに
ドッジボール、大運動会となんでもあり状態。
こんなシリーズ、ちょっとないでしょう。

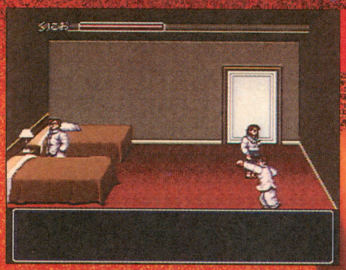
「くにおくん」シリーズの魅力に迫る!?

時代の最先端をいく脅威のゲーム画面―無い、独創的かつ斬新なゲームシステム―無い、見目麗しいほどのキャラクター設定―無い、なんか知らないけど、プレイしているとハマッちゃう要素―有る。正直言ってよくわからないのだ。このシリーズの人気が…。主人公はシリーズを通して、「くにおくん」というヤンキーのにいちゃんだし、そのゲームの世界も落ちこぼれの集まる学校や商店街、果ては少年刑務所だし。いったいなにがそんなに人気なのかを考えながら、ボーッとプレイすること4時間。4時間！　そう、なんだかんだで4時間もプレイしている。最近買った新しいゲームもあるというのに、くにおくんで4時間なのである。

結局、悔しいのだ。殴る、蹴るの大暴れをしながら進んでいくシンプルなゲーム性。そして途中でボコボコにされて力尽きるくにおくんをみていると、無性に悔しさがわいてくる。子供たちが同じ気持ちでプレイしているかどうかは定かではない。が、途中でゲームオーバーになったときの悔しさは、持っていると思う。もしこのゲームがもっと複雑なゲームシステムだったら、もういいやと投げ出しているかもしれない。でも単純に暴れながら進んでいく、くにおくんを見ていると、意外と愛敬のあるヤツじゃん！　という思い入れまで出てきてしまう。画面にしてもファミコンで登場したことが幸いして二頭身のくにおくんは、そこらの女子高生がカワイーとかいいそうな雰囲気を持っている（少しだけね）。シリーズが続いていくうちに、くにおくんたちはスポーツにも目覚めていく。サッカー・野球・運動会。だが、ルールをきちんと守ってスポーツするくにおくんではない。けっきょくどんなジャンルになっても、くにおくんなのだ。シリーズ全般を通していえることは、シンプルなのに、お祭り騒ぎ、ということ。くにおくんとは子供たちの中に押さえつけられている感情を刺激する、ストレス発散ソフトといえるかもしれない。

大人気キャラ、くにおくん。彼のおかげでビルが建ったそうな。

初代 熱血硬派くにおくん SFC



ホテルの中で戦うくにおくん。真っ白なガクランが時代を感じさせます。

単純な攻撃だけでなく、道具や気力などをうまく使いこなしていく必要があるぞ。

スーパーファミコンに移って登場したくにおくんシリーズ第1弾。くにおくんたちも六頭身に成長し、フィールド画面もかなり綺麗になった。

だが、なんといってもストーリー的により硬派になっている、というところが大きく変わった点だろう。といってもあいかわらずはちゃめちゃな展開は健在なので安心。そして、ゲーム中に朝・昼・夜といった時間的な変化を取り入れることによって、くにおくんの世界がより広がりをみせているのだ。移動手段も徒歩だけではなく電車などの乗りものを使ったり、ゲーセンで遊べたりというサブゲーム的な要素も加わっている。殴る蹴るのアクションはそのままだし、それに加えて必殺技も健在だ。よりゲーム内容がバラエティに富んだものへとパワーアップしている。

ただ、あまりにもパワーアップしすぎているせいで、逆に以前のシンプルさが失われているような気もする。

アイテム90種類とか登場人物400人ということを、売りにするゲームではないと思う。確かにお祭りさわぎに拍車をかけているところはいいのだが、ストーリーがシリアス路線っぽいものだけに物語にのめり込めるゲームにしても良かったような気がする。

ただ、くにおくんのファンが求めているのはそんなストーリー性ではないのかもしれないが……。

ダウンタウン熱血ベーすぼーる物語～野球で勝負だくにおくん～ SFC

大財閥の藤堂氏によって開かれる「熱血野球大会」。よくわからない強引なストーリー展開もこのシリーズの魅力ですね。

熱血高校野球部は全国大会を期待されていたが、敗退。そのショックで野球部は解散し、マネージャーをしていた甲子園を夢見る少女が入院してしまう。

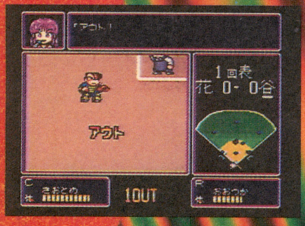
彼女を慕う熱血高校2年生、姿三十郎は彼女を元気づけるために、熱血野球大会に出場して、優勝をねらうのだった。これがこのゲームのストーリー。少女のために野球に打ち込む純愛スポーツゲーム、といった趣なのだ。

ゲーム的には野球ゲームで、他高校との試合に勝ち進んでいくことでストーリーは展開していく。

この試合中、ピンチやチャンスの時に気合や野次によってとんでもない能力を発揮する球児たち。アストロ球団（注：20年以上前の漫画。絶対ありえない技が飛び交い、そのせいで死人までてしまい、4年以上連載して試合数3というとんでもない野球漫画）顔負けである。これこそがこのシリーズの特徴であり、肝とも言うべき演出ポイントだ。

野球というルールが細部までしっかりと決められているスポーツを題材としているだけに、その味付けに苦労したのではないかと思う。プレイ画面での演出で迫力を出したり楽しさを追求してはいるが、野球ゲームの域を出ていないのも確かだ。

くにおくんとそのライバルたちが野球で対決、というのも健全さが前面に出ている。別次元のくにおくんシリーズとしてプレイするといいだろう。



守備のシーンには画面が切り替わる。ある程度は自分で操作しなければいけないのでけっこう難しい。

新・熱血硬派〜くにおたちの挽歌〜 SFC

シリーズがスーパーファミコンに登場してからスポーツを題材にした内容が多かったが、このソフトでは、本来の路線に戻し、アクションゲームとして登場している。

無実の罪で少年刑務所に入れられたくにおたちが、そこから脱走して自らの無実を証明する、というストーリー展開で進んでいく。これがなかなか面白い出来で、筆者としてはこのソフトを一番に挙げたい。

シリーズ特有のハチャメチャな部分が少し影を潜めてはいるが、ストーリー展開がしっかりしていて先の展開が見たくなってくるのだ。

アクション的には、殴る蹴るのシンプルなものだが、ボタンを押す回数によって技が変化したりして面白い。ただ、この内容になってしまうとそれまでの子供に人気のあったくにおくんではなく、年齢が高めのユーザー向けといえなくもない。

もしこれが、ファミコン版で登場した当時からのファンの成長と共に、ゲーム内容を変えているとしたらそれはそれでいいことではないだろうか？

以前のゲームシステムを変えて、今流に内容を変えていくにはそれまでのファンを切り捨てるということも必要になってくる。が、それをやらずに、ファンとともに内容を変えていっているなら賞賛に値することだといえるだろう。

無実の罪を晴らすため、脱走して戦い続けるくにおたち。少々ぶっとんだ話だが、なかなか面白い内容になっているよ。

くにおくんのドッジボールだよ全員集合！ SFC

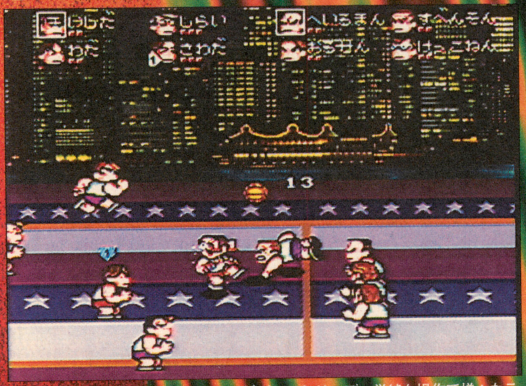
くにおくんのスポーツシリーズの本流であるドッジボールを題材にしたスーパーファミコン版。その中身はかなりグレードアップしていて、ハチャメチャなドッジボールが楽しめる。

まずステージだが、数種類用意されていて、そのどれもに独特のトラップが仕掛けられている。ステージが傾いたり、回転したり、挙げ句の果てにはワープしたりと、とんでもない環境のなかでドッジボールをするハメになる。

攻撃方法も多彩で、移動しながらパスしての攻撃や、バレーボールのようにおとりを使ったフォーメーション攻撃、はては、味方を空中に投げてからパスして攻撃する、というとんでもないものまである。他にも多数の攻撃方法があり、飽きさせない。作戦も、攻撃型や防御型など相手チームによって選択することができる。オリジナル選手が作れるということも特徴の一つだ。

これらをすべて含めて、プレイに幅を持たせているし、ドッジボールという攻撃的なスポーツが、いかにくにおくんシリーズにマッチしているかがプレイしていると実感できるのだ。

シリーズ第2弾のアーケードのドッジボールを元に、様々なスポーツシリーズが飛び出したくにおくん。その原点を知る意味でも悪くないソフトだ。



シリーズ発展の原点ともなったドッジボールシリーズ。単純な操作で様々なテクニックが使えるのが面白い。

あのゲームの一作目って
どんなゲームだった？

熱血高校ドッジボール部サッカー編 SFC

ツッパリたちが走り回るサッカー。こんなシーン、現実ではまず見られないでしょう。

正当路線のくにおくんシリーズと共に、ファンに定着しているスポーツシリーズ。食中毒になった部員のかわりに、サッカーを始め全国大会を目指す。まるで昔の青春ドラマのようなストーリーもまたくにおくんらしい、といえる。試合に出るメンバーは6人だし、細かいルールがないので、ラフプレーが存分に楽しめる内容になっているのだ。

数々のスポーツシリーズで展開されているくにおくんだが、ドッジボールとこのサッカーを題材にしたものは、くにおくんの世界にうまくハマッた作りになっていておもしろい。

ただ、多人数が同時に動く競技だけに、自分の思うような展開には、なかなかできないというもどかしさはある。

このソフトの場合は、プレイヤーが操作できるのは1人だけで、あとのチームメイトはコンピュータが操作している。

作戦を指示することによりある程度の挙動を掌握することができるが、勝手に動き回る他キャラにはイライラさせられることが多いのも確かだ。

くにおくんシリーズの一つなので、あちこちに動き回られてもしょうがねーな、という気持ちになるところも、キャラがたっているシリーズの強みといえるだろう。

ダウンタウン熱血物語 FC

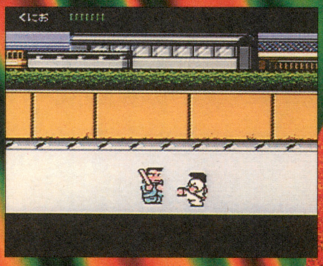
人気が爆発している当時に発売されたシリーズ第3弾。同メーカーのソフト、「ダブルドラゴン」のパロディキャラクターを倒すために戦う、というストーリー。プレイヤーが操作するキャラもくにおくん以外にライバルである、りきを選択することができて、一致団結して戦うというイメージを持たせてくれる。

ゲームシステムは、敵に遭遇するとリアルタイムで会話ができたり、攻撃力や防御力をアイテムを買うことでパワーアップしたりと、RPG的な要素が強い。ケンカアクションRPGと言ったところか。

人気絶頂のときのソフトだけに、くにおらしさを前面にだした作りになっていて、くにおくんというソフトを楽しみたいなら、一作目かこの二作目をプレイするといいだろう。

操作はシンプルだが、キャラのできることを始めとして、フィールド上でのお遊び要素もてんこ盛り状態だ。が、内容が煩雑になっているわけでもないし、シリーズとして熟成されてきた感じがした。このソフトの後にもいろいろシリーズが発売されるが、やっぱりくにおくんはこの路線が一番、ということを教えてくれる。

くにおくんの楽しさはハードの能力とはべつのところにある、ということがわかるソフトだ。



攻撃手段はパンチとキック。しかし、どちらもリーチが同じくらいしかない。せめてキックぐらい長くして欲しかった。

くにおくんシリーズ 全タイトルリスト

熱血高校ドッジボール部
FC／88.7.26／5,800円
熱血高校ドッジボール部サッカー編
FC／90.5.18／5,900円
熱血硬派くにおくん
FC／87.4.17／5,300円
熱血！ すとりーとバスケット
FC／93.12.17／6,500円
熱血格闘伝説
FC／92.12.23／6,500円
ダウンタウン熱血物語
FC／89.4.25／5,900円
ダウンタウン熱血物語行進曲
GB／92.7.24／3,800円
くにおくんの時代劇だよ全員集合！
FC／91.7.26／6,500円
くにおくんの熱血サッカーリーグ
FC／93.4.23／6,500円
いけいけ熱血ホッケー部
FC／92.2.7／6,200円
びっくり熱血新記録
FC／92.6.26／6,500円
熱血硬派くにおくん番外乱闘編
GB／90.12.7／3,500円
熱血高校サッカー部ワールドカップ編
GB／91.4.26／3,500円
熱血高校ドッジボール部
GB／91.11.8／3,600円
熱血！ ビーチバレーだよくにおくん
GB／94.7.29／3,800円
びっくり熱血新記録どこでも金メダル
GB／93.7.16／3,800円
初代熱血硬派くにおくん
SFC／92.8.7／8,900円
くにおくんのドッジボールだよ全員集合！
SFC／93.8.6／9,600円
くにおのおでん
SFC／94.5.27／6,900円
ダウンタウン熱血ベーすぼーる物語
SFC／93.12.17／9,800円
新・熱血硬派 くにおたちの挽歌
SFC／94.4.29／9,800円
ダウンタウン熱血行進曲それゆけ大運動会
FC／90.10.12／6,200円

「女神転生」シリーズ

カルト的な人気を持つ異色RPG

今や押しも押されぬ人気RPGシリーズとなった女神転生（＝メガテン）。だが、一作目発売当初は、アニメビデオとのメディアミックスで展開されたキャラクターゲームだったのだ。

女神転生Ⅰ・Ⅱ FC シリーズの原点はキャラゲー

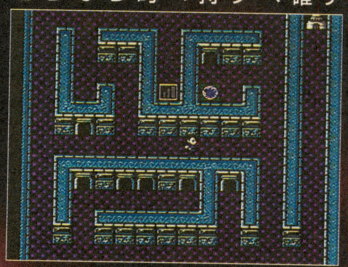
ナカジマとユミコ。一作目のメガテンでの主人公はこの二人だった。アニメビデオとして発売された女神転生とのメディアミックス展開で登場したこのゲームは、キャラクター色の強いRPGといえた。

ところが、ゲームをプレイしたユーザーが支持したのは、メディアミックス路線のキャラクターよりも、ゲームとしてのシステムや内容だった。

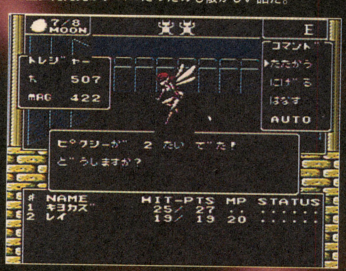
シリーズを特徴づける仲魔や二身合体による悪魔合成などのゲームシステムは、一作目ですでに確立されていた。もし、メガテンがキャラクターゲームとしての支持を受けていたとしたら、現在のようなカルト的な人気はなかっただろう。ゲームの基本的な部分が評価されたからこそ、人気シリーズとして確立できたのだ。

キャラゲーとして登場した感のある一作目だが、ゲームとしても強烈な個性をもち、難易度もかなり高めのソフトだった。フィールドが当時としてはまだ珍しい3Dのダンジョンだったこともあり、特に最後のダンジョンなどは、攻略本がないとクリアが難しいほどだった。キャラだけを前面に押し出した簡単な内容のゲームではなかったのだ。

そして二作目である「女神転生Ⅱ」では、一作目にあったキャラゲーの要素を完全に払拭して、ゲームとしての「メガテン」が完全に確立された。実在する街をフィールドはゲーム上の混沌の世界をより身近なものに感じさせ、仲魔や悪魔合成などはさらに進化した。シリーズ全体の雰囲気を決定付けたソフトと言える一本である。これはゲームとしては正常な進化のしかただと思うし、主人公がプレイヤー自身になったことで、一作目とは一線を期す、現在までのシリーズの事実上の原点といえるだろう。



ナマジマとユミコが主人公のキャラクター性の強かった元祖。発売元がナムコだったのも懐かしい話だ。

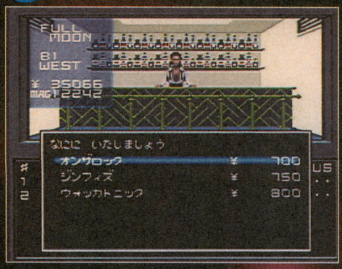


倒すことも会話することも仲魔にすることもできる悪魔たち。ただ倒すだけではなかったのは、とても斬新だった。

あのゲームの一作目って
どんなゲームだった？

真・女神転生 SFC

ロウとカオスの概念の導入により混沌の世界を表現

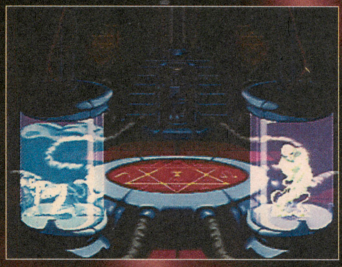


サイバーパンク系の雰囲気が漂うゲーム画面。全体的にデジタルっぽい作りも良い味をだしている。

スーパーファミコンでのシリーズ第一作目では、悪魔にロウとカオスという属性ができ、それによってより複雑な世界を作り出している。全体的なゲームの雰囲気もデジタルナイズされた作りになっていて、独特な世界観をよりいっそう深めたものになった。

荒廃した街と、デジタルナイズされた雰囲気がうまくマッチしていてプレイヤーをその世界へとグングン引き込む魅力をかもし出しているところはすごい。

ただ、これだけ独特の雰囲気を出すと、プレイヤーによっては、拒絶反応を起こす人も出てくる。だが、はまった人にはたまらないソフトでもあった。そういった人たちの熱狂的な支持により成り立っているシリーズ、ということもいえるだろう。



最大の魅力「悪魔合体」。最強の悪魔を仲魔にするためにひたすらダンジョンに潜ったものだ。

悪魔合成にしても、より複雑な合体ができるようになっていてそれだけでも十分に楽しめるし、悪魔合成のしかたによっては、ゲームの難易度に多少たりとも影響が出てくるところも、より熱中できる要素だ。

ゲーム画面もスーパーファミコンになったことで、怪しい雰囲気がいっそう高まっているし、何よりうれしいのは登場する悪魔たちのグラフィックがリアルに描かれていることだ。

このスーパーファミコン第一作の後にも、シリーズとして数本のソフトが発売されているが基本的には外伝的な内容なので、ファミコンからの流れを汲む正当な後継ソフトとしては、この「真・女神転生」と「真・女神転生Ⅱ」の2本のみだ。

もしまだこのシリーズをプレイしたことのないユーザーがいて、興味をもったとしたら、ここで紹介している2本をオススメしたい。

はやく「3」がしたい

ファミコンからスタートしたメガテンシリーズだが、現在では、サターンでのソフトが最新作となる。プレイステーションで発売中の「ペルソナ」もシリーズとしての流れを汲んではいるがメガテンとして考えると違うような気もする。

そして、この世界を使ったシミュレーション「魔神転生」というソフトもスーファミで2本発売されている。この外伝的なゲームもメガテンに負けず劣らず、独特の雰囲気を持つシミュレーションの秀作なのだ。

ゲームシステムにしてもメガテンファンなら違和感なく入れるものになっているし、よりいっそうデジタル化された世界がメガテンとはまた少し異なるシリーズとなっている。決して簡単とはいわないが、このシリーズが好きなプレイヤーにはぜひオススメしたいソフトだ。

魔神転生の最新作もプレイしたいし、そろそろ正当な流れを汲むメガテンの最新作をプレイしたい、と思っているのは筆者だけではないだろう。

女神転生シリーズ 全タイトルリスト

デジタルデビル物語女神転生
FC／87.9.11／4,900円
デジタルデビル物語女神転生2
FC／90.4.6／7,800円
真・女神転生
SFC／92.10.30／9,800円
女神転生LastBible
GB／92.12.25／5,300円
女神転生LastBible2
GB／93.11.19／5,300円
真・女神転生
PC／93.12.25／8,800円
魔神転生
SFC／94.1.28／9,800円
真・女神転生2
SFC／94.3.18／9,990円
真・女神転生ｉｆ…
SFC／94.10.28／9,990円
魔神転生2
SFC／95.2.19／10,800円
ラストバイブル3
SFC／95.3.4／10,800円
旧約・女神転生
SFC／95.3.31／10,800円

「サ・ガ」シリーズ

斬新な試みを毎回取り入れ、熱狂的なファンを作った名シリーズ！

「サ・ガ」シリーズと言えば、
ＰＳでの新作が注目される今日この頃。
根強いファンに支えられ、ＧＢ→ＳＦＣ→ＰＳという、
異色の進化を遂げたこのシリーズの中から、
原点・ＧＢ「サ・ガ」を取り上げる！！

シリーズの原点「魔界塔士サ・ガ」

敵を殺して金を取り、肉を喰い…

ＧＢ初のＲＰＧとして発売された「魔界塔士サ・ガ」は、ＧＢという、機能の限られたハードを逆手に取った世界と、実験的なシステムで成功したソフトである。

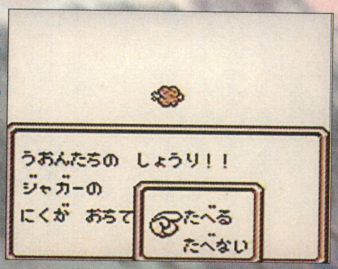
ＧＢの画面が小さいのは仕方ない。そこに無理矢理、ＦＦ級の広大なマップを用意したら、プレイヤーは、移動するだけでうんざりしてしまうだろう。だからといって、あまりにも狭くすれば、ゲームが短時間で終ってしまう危険性がある。これを解決するために、「サ・ガ」は作品世界を階層式にして、世界の広がりとマップの大きさという、相反した要素の両方を手に入れたのである。

システム面では、主人公とその仲間が、それぞれ育ち方の違う、人間、エスパー、モンスターの中から選べる点が面白い。

エスパーは、戦っているうちに突然変異的に成長するので、従来のＲＰＧキャラに最も近いかもしれない。楽は楽だが、あくまでも「突然」変異なので、へたをするといつまで経っても成長しない、ということもあり得る。

人間は、アイテム屋で売っている「○○のもと」を買い与えることで成長する。序盤はこの「もと」が結構高いため、明らかに金食い虫状態。パーティに人間が多いほど、戦闘は敵から金を奪い取る手段、という骨太な世界が展開されるだろう。

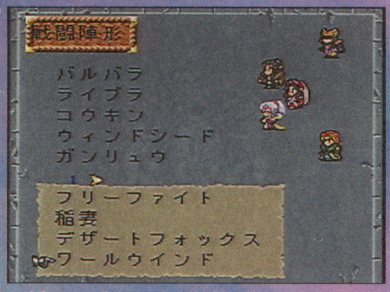
最後のモンスターだが、実はこれの成長が「サ・ガ」の中で最も奥が深い。モンスターは倒した敵の「肉」を食べることで成長する。肉（敵）の種類によっては、弱くなることだってあるのだ。この判断が難しく、結果に一喜一憂してしまうことは間違いない。ギャンブラー魂に火をつける、とでも言ったらいいのか。序盤は明らかにお荷物だが、そこを乗り越えれば非常に頼もしい存在になる。現に私のモンスターも、ＨＰ20からちっとも成長しない「大荷物」だったのに、ある肉を食べたとたん、一気にパーティーの強者に変身してしまったのだ。



これが問題の「肉」。それにしても、殺した相手の肉を食べて成長するなんて、シビアだ。

「サ・ガ」から「ロマサガ」への移行

「ロマサガ」。8人の中から主人公を選ぶストーリーの運びによっては、彼らの人生が交錯することもある。



「ロマサガ2」。戦闘で選べる陣形の数や魔法の数は、誰を皇帝にするかで変る。大魔道帝国も力押し軍団も思いのままだ。

「サ・ガ」はSFCに移行したとき、名前を「ロマンシング　サ・ガ」とした。ハードの普及台数の関係もあってか、今や「ロマサガ」の方が通りがいいようだ。

SFC一作目、「ロマンシング　サ・ガ」は、売りのフリーシナリオシステムが、ツボにはまった人にはたまらないらしく、カルト的な人気を博した。「作品世界の時間は、主人公（自分）の行動など、待っていてはくれない」という、いわば現実には「当たり前」の事実を、強烈に感じさせる傑作だった。

だが、一般的には「バグの多い作品」で有名、というところだろうか。

次の「ロマンシング　サ・ガ2」は、フリーシナリオの香りを残しつつ、人物よりも歴史に焦点を当てた作りになった。

この作品については、「ユーゲー」創刊号の読者コーナーを参照して下さい。ちなみに、オープニングの格好良さは必見。

「ロマンシング　サ・ガ3」は「ロマサガ」と「2」を足して2で割ったような作品。最も万人受けするだろうが、そのソツのなさが、ファンの嘆きを誘った。

楽園を目指した先にあるものは

世界の中心には1本の塔が立っていて、「大陸」「海洋」「空中」「都市」の四つの大きな世界と、最上階にある楽園を支えているという。主人公たちはここから脱出し、楽園を目指すために、数々の冒険をしていく。

塔の中の作りは複雑で、四つの世界の間には数階の開きがある。途中には、「ここではなーんにもしなくていい」と住人が言う閉鎖的な街や、「苦しみに耐えれば楽園に連れていってもらえる」と言いながら、人間が引き回されている地獄まである。

神様は、この塔を作るときにかなり多様な価値観をくっつけたらしい。主人公たちは、それらを横目に見ながら、自分たちの目指す楽園に行くために、塔を登り続ける。

悪を滅ぼしたり、英雄になったりするのではない。主人公達にあるのは、「自分たちが楽園に行きたい。ここから逃げ出したい」気持ちだけだ。楽をするための努力は惜しまず、自分さえよければいいという、人間の悲しい業を感じてしまう。

この作品は、神話・伝説を描く、物語としての「Saga」であり、人間の奥深い業…「性（サガ）」を描いたものでもあるのだ。そんなことを考えながらプレイすると、また違った物語が見えてくるかもしれない。

サ・ガシリーズ 全タイトルリスト

魔界塔士サ・ガ
GB／89.12.15／3,500円
サ・ガ2　秘宝伝説
GB／90.12.14／4,800円）
サ・ガ3　時空の覇者【完結編】
GB／91.12.13／4,900円
ロマンシング　サ・ガ
SFC／92.1.28／9,500円
ロマンシング　サ・ガ2
SFC／93.12.10／9,900円
ロマンシング　サ・ガ3
SFC／95.11.11／11,400円

「悪魔城ドラキュラ」シリーズ

独特の雰囲気を醸し出す、正統派アクションゲーム！

ファミコンディスクシステムで初登場したドラキュラシリーズ。その独特な雰囲気と硬派派な内容は現在でも、多くの支持者を持っている。

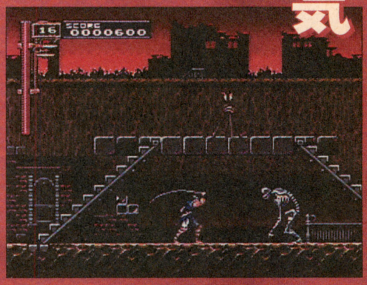
PSの最新版も超人気

今や、コナミの看板シリーズのひとつとして定着しているドラキュラシリーズ。今年の3月に発売されたプレイステーションでの最新作は、発売初日には完売、しばらくはどこのショップへ行っても買うことができないくらいだった。その独特な雰囲気と、正統派アクションを継承している内容が、現在のユーザーをも夢中にさせているといえそうだ。

ファミコンディスクシステムで登場したこのシリーズは、その後ファミコン・スーパーファミコン・PCエンジン・メガドライブ（これは番外編っぽい）・プレイステーションへとハードを移しながら発売されているが、PCエンジン版でゲームシステム的な転換期を迎えている。

それまでの、ムチといくばくかの魔法だけで進んでいく内容から、武器と魔法（サブウェポン）の種類の増加やプレイヤーの操るキャラの複数化、より深いストーリー性を持たせた展開、と変化してきている。プレイステーション版の最新作では、経験値によるレベルアップの要素が加わり、アクションRPGっぽくなってもいる。

これには賛否両論のあるところではあるが、どんなに内容が変化しても独特な雰囲気をそこなわず、熱中させてくれる内容に仕上がっていることは確かだ。これは、一作目ですでに確立されている基本的なゲームシステムをしっかりと踏襲し、その上で新しい要素を取り入れている開発陣のこだわりが成功しているといえるだろう。

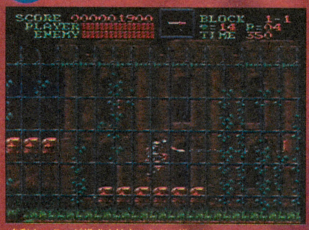


豊富なムチによるアクションは、プレイヤーにつかいこなす楽しみを与えてくれた。

悪魔城ドラキュラ SFC

内容的には、ファミコン版のリメイクとして登場した。だが、ハードの性能が向上していることもあり、そのグラフィック、BGMはファミコン版をはるかに凌ぐ出来になっている。

主人公のアクションにしても、ムチを使った前方向の攻撃に加えて、手元でムチを廻すことができるようになり、目前に迫った敵キャラ撃退をラクにしているし、ステージのところどこ



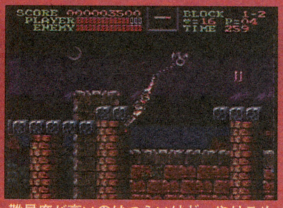
多彩なステージ構成も魅力。ただの横スクロールアクションで終わらせない、という制作者のこだわりが感じられるぞ。

ろにある金具にムチをからませることによって、ぶら下がりながら足場のないところを移動できるようになっている。また、ステージの構成なども格段の進化を遂げていて、柵を隔てて、画面手前と画面奥に行き来ができて、奥行きを深めている。その他にしても、横スクロールで進んでいくステージにもかかわらず、奥から手前へと回転するドラム？　を進んでいったりと、初めてプレイすると驚くような要素がそこかしこに隠されているのだ。主人公もこのソフトから8頭身になりリアルさを増している。ハードの進化によりソフトの内容がパワーアップされる時というのは、ヘタをすると、それまでのゲームの雰囲気がまったく変わってしまったり、そのゲームの特徴が以前と違うものになってしまったりしてシリーズのファンをがっかりさせがちなのだが、ドラキュラに関しては、その心配は皆無といえる。

これは、シリーズの基本として押さえるところはしっかりと押え、その中で進化させているためだろう。

シンプルなアクションを楽しめるドラキュラは、このスーパーファミコン版が最後ともいえるのだが、今プレイしても、古さを感じさせないし、ゲームをプレイするユーザーの間口が広がってきている現在では、本シリーズのような難易度の高さも、逆に心地よさを感じさせる。決して理不尽な難しさではないので、プレイしているうちにプレイヤーが上達する快感を味わえる、というところも人気の秘密なのかもしれない。

悪魔城ドラキュラX　PC-SCD



難易度が高いのはつらいけど、やりこめばちゃんと答が見えてくる。このあたりのバランスも良い感じ。

ゴシックロマンが漂うシリーズの雰囲気はそのままに、ゲームの印象が大幅に変わったのが本作だ。

主役はシモンからリヒターに世代交代。サブウェポンに、さらに強力なアイテムクラッシュ（STGのボムみたいなもの）が加わっている。特に、アニメ演出の挿入や、プレイヤーキャラに女の子が登場する等、にぎやかな内容に仕上がっている（シリーズのファンにとっては、賛否が分かれるところかもしれないが…）。

他にも、ステージに隠された他のルートを探したり、悪魔城に捕らわれた女性たちを助ける、といった目的もある。

また、シリーズ一作目の中ボスたちと、連続して闘うステージが用意されていたり、BGMも旧作品のものを取り混ぜて収録されているなど、旧作ファンにとってうれしいサービスも用意されている。

いわゆるパターン学習型のゲームなので、慣れてしまうと少々物足りなく感じてしまうかも知れない。しかし、その分、何度も挑戦していくうちに、自分の腕前が上がっていくのがはっきり分かるゲームに仕上がっているのはシリーズを通して言えること。演出やアクションがシリーズを通して同じイメージを保ちつつ進化しているだけでなく、全体的な難易度も統一されているからこそこれだけの人気を保っているのだろう。

アニメーションの演出もいいが、BGMも素晴らしい。よくCDプレイヤーにかけて聞いたものです。

悪魔城ドラキュラシリーズ 全タイトルリスト

悪魔城ドラキュラ
FC／86.9.26／Disk
ドラキュラ2
FC／87.8.28／Disk
ドラキュラ伝説
GB／89.10.27／3,300円
悪魔城伝説
FC／89.12.22／6,500円
ぼくドラキュラくん
FC／90.10.19／5,800円
ドラキュラ伝説2
GB／91.7.12／3,800円
悪魔城ドラキュラ
SFC／91.10.31／8,800円
悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん
GB／93.1.3／3,800円
悪魔城ドラキュラ（ROM）
FC／93.2.5／3,900円
悪魔城ドラキュラX血の輪廻
PC／93.10.29／7,800円
VAMPIREKILLER
MD／94.3.18／7,800円
悪魔城ドラキュラXX
SFC／95.7.21／9,800円

「北斗の拳」シリーズ

ドラゴンボールと両壁をなすキャラゲーの元祖

マンガ雑誌に連載当時、爆発的人気を誇った北斗の拳。題材的にもゲームになりやすいということもあってか、現在までに8本のシリーズを発売している長寿ソフトだ。

キャラゲー長寿ナンバー1

86年にファミコンで初登場した「北斗の拳」シリーズ。「戦う」ことがメインだったこの原作を反映して、ゲームジャンルは横スクロールアクションだった。そしてかなりの売り上げを記録している。特にマークⅢ版はそのできの良さが評判になった。

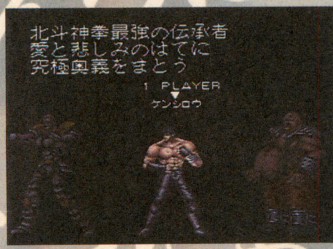
原作の雰囲気を壊さないように作っているということや、あの独特の奥義神拳を使って「敵を倒す」ことをプレイヤーが味わえるということで、ファンが飛びついたといえそうだ。これは、もう一つの代表的なキャラゲーである、「ドラゴンボール」シリーズにもいえることだと思う。大好きなキャラをマンガで登場する技を使いながら操作する。世界はもちろん原作と同じだし、プレイヤー自身が主人公となってお気に入りの技を炸裂させる。これだけで十分にプレイするに値したのだ。少なくとも当時は…。

その後もシリーズは本数を重ね、それなりの売上げを記録していく。そしてこのシリーズは原作であるマンガがとっくに終わっているにも関わらず、つい最近もプレイステーションで最新作が発売になっている。

キャラクターゲームの宿命として雰囲気重視の作りに偏り、ゲーム内容がおろそかになるということはよくあること。そしてこのシリーズでも残念ながらその傾向は見られる。それでも8本ものシリーズ本数を重ねているのは驚くべきことだ。根強いマンガの人気に支えられたまさに「キャラクターゲーム」といえるシリーズである。

いったいこの先、何本までシリーズが続くのだろうか？ せっかくここまで長期にわたって続いているのだから、このままずーっと続いていってもそれはそれですごいことだろう。

これが伝説？のマークⅢ版の北斗の拳。ちなみにあの「ナイツ」を作った人がプログラムした作品だそうです。



キャラクターの個性がいかに反映されるかがキャラゲーのポイント。それさえあれば、多少の欠点は目をつぶれるのもキャラゲーなのだ。

北斗の拳～新世紀創造烈伝～

RPGで登場した第3弾

広大なマップを歩くケンシロウ一行。確かに今見るとかなり単調なマップだ。

前作までの2本がアクションゲームだったのに対して、このソフトではジャンルをRPGに変えての登場となった。

主人公であるケンを中心として最大で四人までのパーティを組みゲームは進んでいく。戦闘シーンも敵、味方キャラの顔が表示され、戦っているうちにそれぞれの顔が歪んでいく、という演出で盛り上げている。

それまでのシリーズとはうって変わって、ストーリー重視の内容は新鮮味があって面白いが、少々疑問符をつけたくなる部分もある。それはフィールドがただ広すぎて移動が苦痛ということ。変化のない広いフィールドを延々とファミコンの単調な画面で見せられるのはいただけない。また、次に何をしたらいいのかが今一つわかりにくいのもつらいところだ。

もう一つ残念なのはRPGになったことで、ケンシロウを操作して敵を倒していく、という爽快感が薄れてしまったこと。RPGでの戦闘はコマンド選択となっているが、せめて少しでもアクション的要素を取り入れて欲しかった。原作を考えると、ただのRPGではおさまらない魅力があるものだけに、それなりの工夫が欲しかったと思う。キャラゲーの難しさを改めて感じた1本だ。

北斗の拳6～激闘伝承拳 覇王への道～

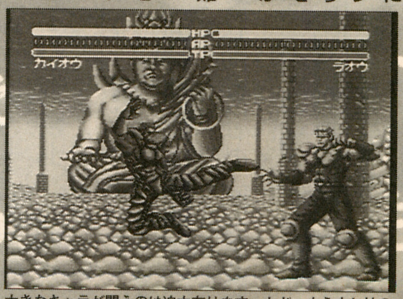
「北斗の拳3」から3本続いたRPG路線から変更してアクションとして登場した第6弾。といっても、RPG以前のシリーズだった横スクロールアクションではなく、1対1の格闘アクションとなっている。

ハードがスーファミになったことで、そのグラフィック能力が上がり、前作までとは比較にならないほど原作に近いキャラクターを登場させている。

これはファンならたまらないことだと思う。ジャンルが格闘アクションになったことで「北斗の拳」の魅力が存分に味わえるし、ケンシロウ以外のキャラを使ってゲームを進める、というもう一つの楽しさがある。

が、惜しむらくは、そのインターフェイスの甘さだ。瞬時に判断して技を出さなければならないだけに、コントローラの反応の鈍さはおよそケンシロウといえるものではない。「ストII」のように、とはいわないが、それに近い爽快感、キャラとプレイヤーの一体感が味わえるようにして欲しかった。究極奥義にしても、ゲームバランスのためだとは思うが、あまりダメージを与えられず、爽快感がない。

と、まあいろいろ難点はあるものの、キャラも迫力のある大きさだし、原作の世界にいちばん近い出来になっている、といえることは確かだ。



大きなキャラが闘うのは迫力有ります。ただ、もう少し技の入力などを簡単にして欲しかった。

このソフトの後にも、格闘アクションとしてシリーズが続いていくのだが、「北斗の拳」という世界をゲームとして楽しむには、このジャンルが正解ではないだろうか？

北斗の拳シリーズ 全タイトルリスト

北斗の拳
FC／86.8.10／4,900円
北斗の拳2
FC／87.4.17／5,300円
北斗の拳3
FC／89.10.19／6,200円
北斗の拳 新世紀末救世主伝説
MD／89.7.1／6,000円
北斗の拳 凄絶十番勝負
GB／89.12.22／3,500円
北斗の拳4
FC／91.3.29／6,500円
北斗の拳5
SFC／92.7.10／8,900円
北斗の拳6 激闘伝承拳覇王への道
SFC／92.11.20／8,900円
北斗の拳7
SFC／93.12.24／9,700円

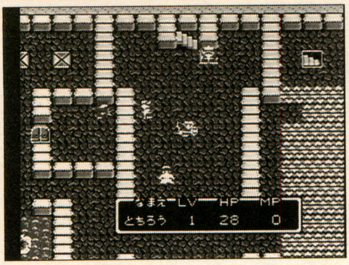
シリーズソフト大百科

今回、大きく扱わなかったシリーズ作品の中にも優れたものは多い。大きな変化の無いシリーズタイトルは取り上げなかったのだが、それは最初の時点で完成度の高いシステムを作り上げていたからこそだろう。ここでは、そういったゲームたちを取り上げていく。

RPGのスタンダード「DQ」「FF」シリーズ

説明不要の大人気シリーズ。どちらもFCに初代の作品が出て、SFC→PSという発展を辿っている。ソフトごとにシナリオやシステムの多少の変化はあるが、遊ぶときの手触り感はほぼ同じ。まさにコンピュータRPGの王道とも呼べる作品だ。

「DQ」はプレイヤーに対して自発的に物語を体験させるソフトであるが、「FF」はプレイヤーに物語を受動的に体験させるソフトになっている。どちらを好むかはプレイヤー次第だが、RPG史上最高級の作品である事は間違いないと言えるだろう。



RPG人気を確定させたドラクエ2。一番好きなゲームに上げる人も多いですね。

これぞ名作アクションシリーズ「マリオ」シリーズ

ファミコンを国民的ハードに押し上げた「スーパーマリオブラザーズ」を始め、そのすべてがアクションゲームとして完成度の高い傑作シリーズ。

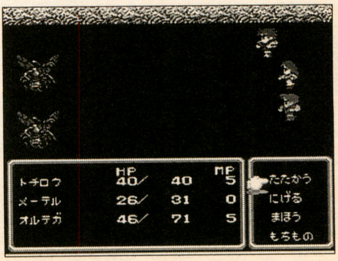
ジャンプアクションというものを徹底的に練りこんだ、任天堂のゲーム制作にかける情熱を感じるシリーズだ。

キャラゲーの草分け的存在「ドラゴンボール」シリーズ

キャラクターゲームというものは比較的シリーズソフトになり易いのだが、その中でもこれは格好の素材と言える。漫画自体が「戦闘」と「成長」のストーリー展開なので、ゲーム化しやすいのだ。またキャラクター一人一人もいい味をだしているのも良い点だ。

FC時代より作られ続け、PS・SS版も発売されているドラゴンボール。

おそらくアニメが続く限り、このシリーズは作られていくだろう。



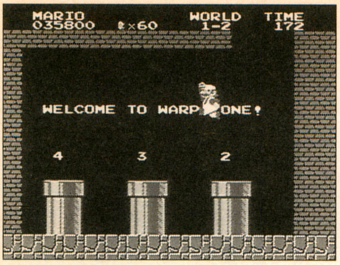
最新作の強烈なグラフィックが記憶に新しいFF。FC時代からすでにグラフィックには定評があった。

有名人監修ゲームの頂点?「中嶋悟のF1」シリーズ

スポーツものには有名人が監修しているゲームも多い。しかし、シリーズとなると、これがかなり少ない。理由は言わずもがなという

点もあるだろうが、その有名人が旬の時期をすぎると効果がなくなるという点も大きいだろう。

しかし、このシリーズはタイトル数が多い。F1という題材がゲームとして扱い易いこと、中嶋悟が日本人初のF1ドライバーであることが原因だろうか。



一千万本以上売れたお化けソフト。これを超えるソフトは二度と現れないかもね。

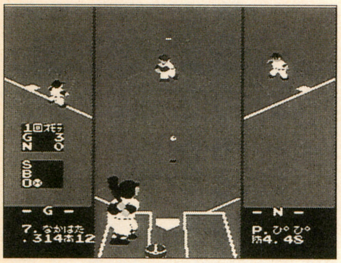
武将パラメーターに一喜一憂「三国志」「信長の野望」シリーズ

有名な光栄のシミュレーションゲーム。国を経営し国力を高め戦争して領土を広げていく、という一定のスタイルがある。

ゲーム自体はSLG初心者にも分かりやすく作られていて、遊びやすい。このシリーズをプレイして歴史に興味を持った人も多いだろう。

また、シリーズの新作が発売されるごとに変化する武将のパラメーターには、いつも注目したものだ。自分のお気に入りのキャラが、1ポイント数値が下がっただけでそのタイトルが嫌いになる、という極端な人もいたらしい。

ただ、最近はシリーズが進むにつれて難易度が上がっていく傾向のようだ。元祖のような気軽さがほしいところである。



どれをやっても面白いファミスタシリーズ。お気に入りの球団が弱いシリーズ作はやらない、なんて人もいましたね。

実はよく売れている！「パチ夫くん」シリーズ

パチンコなどのギャンブルを題材にしたゲームは本当に多い。その中でも草分け的存在として、現在も現役としてシリーズが続いているのがこれ。さすがに長く作り続けられているだけあって、良くできている。パチ夫くんを主人公にしたアクションゲームがあるのも、ある意味凄い話だ。

パチンコなどの題材はユーザー層を限定しているように思われるが、実は売上は安定しているらしい。この手のゲームが多く作られる所以だ。

バースはきつかった「ファミスタ」シリーズ

ファミコンの人気を確定させたシリーズ。

最初の頃は、実在の選手名などは使われていなかったが、一人一人の個性がよく表現されていた点が素晴らしい。特に、元祖はその個性付けが極端で、当たればホームランの「へちあい」や「ばあす」は強烈だった。また、走力が差別化されていたのも新鮮だった。それまでの野球ゲームも打率などによる差はあったが、走力はなかったと思う。

以後、データの入れ替えやマイナーチェンジが行われているが、ゲームシステムの変化はほとんどない。元祖からその必要がないほどの完成度だったのだ。

多人数対戦ゲームの決定版「ボンバーマン」シリーズ

家庭用コンピューターゲーム初の多人数対戦ゲームではないだろうか。そして元祖にして、その決定版とも言うべき面白さを持っていた。

慣れてくると、最後の方は先に動いた方が不利になるため、どうしても待ち合いになってしまいがちだった。だが、シリーズが進むごとに改善され、色々な攻め合う楽しさが作り上げられている。なかでも、キックとパンチはとてもよい変更だったと思う。

ゲーム内容は爆弾を仕掛けて、相手をその爆風に巻き込む。明確なルールである。万人に進めることができる数少ないソフトだ。

どのシリーズも遊びやすい桃太郎シリーズ。所々に入っているギャグも良い味だしています。

ギャグセンスが素晴しい！「桃太郎」シリーズ

ゲームデザイナー・さくまあきら氏を頂点とする制

作集団が作り続けているシリーズ。RPGの「～伝説」だけでなく、アクションゲームの「～活劇」、ボードゲームの「～電鉄」などがある。中でも「桃太郎電鉄」はパーティゲームとして遊べる数少ない傑作ゲームの一つだ。

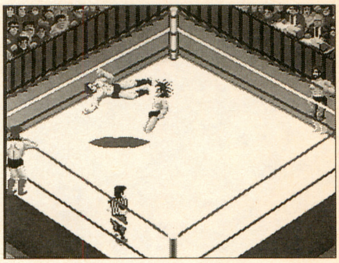
どれも明るいイメージで作られていて、初心者でも楽しめる難易度になっているのもよい。

マニア魂を揺り動かしたシリーズ

「ファイプロ」シリーズ

そのマニアックなシステムで、多くのプロレスファンの熱狂的な支持を受けているシリーズ。レスラー一人一人に細かいパラメーターをつけ、さらにレスラーの個性に合わせた技を数多く使用する事が可能だった。

そのマニアックさはシリーズが進むにつれてより深く、広くなっている。ただ、それだけに一般のユーザーにはついていけないゲームかも知れないが。



制作者のマニアックさが良くわかるファイプロ。マニアにはたまらないシリーズです。

あと操作系も独特で難しかったような…。

セガユーザー必携

「シャイニングフォース」シリーズ

最初は3Dダンジョンの RPG。次がSLG、そしてアクションRPGと様々な変化を遂げたゲーム。このシリーズの楽しさは何と言っても、戦闘シーンの演出につきる。

どのシリーズもコマンドがアイコンで表示され、使いやすかったので、どれも同じ様な感覚で遊べるのが良かったですね。

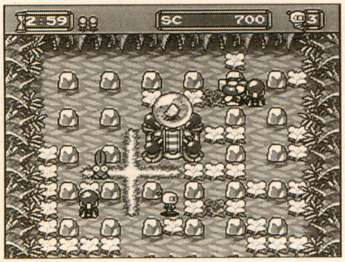
コミカルシューティングの決定版

「ツインビー」シリーズ

いつのまにか歌がついたりアイドルがいたり、ラジオやCDで登場人物がドラマをしていたりと、ちょっと変った方向に進化しているタイトルである。

まあそれでもシリーズを通したイメージ、「明るい色使いとかわいいキャラクター」は統一されているのでよしとしよう。

個人的には、元祖のとても高い難易度が懐かしいゲームだ。



とても楽しい対戦に比べ、一人プレイはとても静か。のんびり飛び回っている敵にうまく爆風を当てられないとかなりムカツキます。

シリーズソフトランキング

溢れかえるシリーズソフト。さて、その中でもっとも本数の多いシリーズソフトはいったい何でしょう。誰もがふと思い付き、それを調べるはてしない作業を想像してやめることも多いでしょう。そこで編集部で調査しランキングしてみました。

多少の数値のミスはご愛敬ということで…。

1. くにおくんシリーズ 22本
2. ドラゴンボールシリーズ 18本
3. ロックマンシリーズ 17本
3. SDガンダムシリーズ 17本
5. 桃太郎シリーズ 16本
6. パチ夫くんシリーズ 15本
7. 幽遊白書シリーズ 14本
8. 信長の野望シリーズ 12本
9. ドラキュラシリーズ 11本
9. ボンバーマンシリーズ 11本

順当なランキング？

さて、右下の表がシリーズソフトランキングです。微妙な数の違いはあるでしょうが、上位にくるのは、ほぼこれらのソフトで間違いないでしょう。

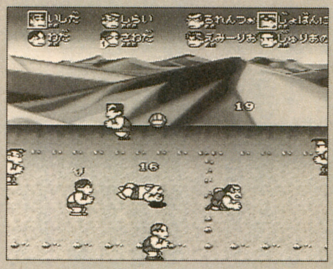
栄えある第一位は「**くにおくんシリーズ**」。

なんと発売本数22本！　今回の特集でも大きく紹介していますが、何といっても注目すべきはそのジャンルの豊富さ。節操がないと言ってはいけません。ドッジボール部なのに、なぜかサッカーをしているのも素晴らしいお茶目さです。

第二位は「**ドラゴンボールシリーズ**」。

キャラクターゲームの元祖にして最長シリーズ。漫画連載終了もなんのその。現在もPS・SSで発売されつづけています。やはり、あのストーリー展開は、モロにゲーム向きでしょう。

さてさて、第三位は「**ロックマンシリーズ**」。



最多本数を誇るくにおくん。ただ、最近のハードで出ていない事が気がかりです。

アクションゲームならまかせろって感じのカプコンが、ファミコン時代より作り続けているシリーズ。そのアクションの質の良さもさることながら、かなり高い難易度が印象的なシリーズです。

同じく第三位の「**SDガンダムシリーズ**」。

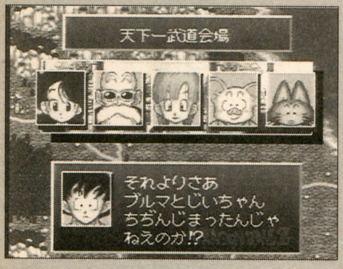
やはりキャラクターもの強し、といったところでしょうか。かわいいSDキャラも魅力ではありますが、ガンダム世代とファミコン世代の年齢層が近い事も大きな要因でしょう。

そして第五位は「**桃太郎シリーズ**」。

桃太郎とタイトルについているものを集計したらなんと16本。別々に集計するつもりだったのですが、桃太郎を始めとするキャラクター・世界観が同じなので、一つにまとめるべきでしょう、ということでこの順位。

第六位は、なんと「**パチ夫くんシリーズ**」。

ギャンブル系ソフトの元祖として回を重ねること15本。いつの間にこんなに続いていたんでしょう。ちなみに、私のまわりでは持っている人はいません。やはり、パチンコ店の景品場に置いてあったりするのでしょうか。そのあたりの調査もやってみたいものです。



キャラクターゲームの雄、ドラゴンボール。実はアーケードゲームにもなったんですよ。

第七位は「**麒遊白書シリーズ**」。

またもキャラクターもの。しかも様々なハード、メーカーから発売されているのが特徴的ですね。なかには、あのトレジャーが制作した、今はプレミアがついているソフトもあります。あなどってはいけません。

続いて第八位は「**信長の野望シリーズ**」。

光栄の看板ソフトであり、SLGのスタンダードといえるシリーズ。パソコンからの移植で、初代FC版の処理スピードの遅さに私は卒倒しそうになりましたが、それでもハードの向上と共にスピードアップ。今ではちゃんと遊べるソフトになってます。

次は第九位の「**ドラキュラシリーズ**」。

これも今回の特集で取り上げていますが、その独特の世界観とアクションゲームとしてのバランスの良さがポイントでしょう。また、BGMがとても良かったゲームですね。

同じく第九位は「**ボンバーマンシリーズ**」。

多人数プレイの代名詞ともいえるシリーズで、とにかく楽しく騒げます。パーティゲームとして必須と言えるでしょう。最近では10人で遊べるシリーズもでましたが、10人入れる部屋ってそんなにあるのでしょうか。対戦の騒がしさの反面、一人プレイの地味さも妙に目立っています。

以下、「**ツインビー**」「**アイブロ**」「**スト2**」シリーズと続きます。

こうして順位をつけてみるとキャラクターものが目立ちますね。あと、シリーズゲームの対象年齢層が少し低めかな。

このコーナーを読んで興味を持った人は、なにか一つのシリーズを集めてみてはいかがでしょう。

あのゲームの一作目って

どんなゲームだった。？

シリーズソフト

彼らはどこまで歩いて行くのだろうか…

ハードの進歩だけでなく、時代の流行までも反映しているシリーズソフト。これからも、この特集で紹介したような斬新な変化のあるシリーズソフトを見たいものだ。

難産だった選考

今回はソフト選択にあたって、まず4作以上出ているシリーズ、ある程度はメジャーであるシリーズを中心にリストアップした。そして、その中から変化の大きかったシリーズ、個性的な発展をしたシリーズを紹介していこうと、本特集を企画してみた。

「ドラクエ」や「FF」のような遊び方が基本的に変わらないソフトを外し、野球やパチンコのようなデータだけが入れ替わっているソフトを外す。できる限り劇的な変化、それもシステムだけでなくストーリーも含めて、プレイヤーに与えるモノが大きく変わったソフトを取り上げようと思ったのである。

「女神転生」「ヘラクレス」「サ・ガ」シリーズなどはそれに当たるだろう。「ヘラクレス」は「3」のストーリーの変化があまりにも劇的だったし、「女神転生」は東京の近未来という現実世界に近い舞台設定が斬新だった。そして「サ・ガ」シリーズのSFC版にいたっては、ソフトごとに遊び方が違うという徹底ぶり。

また、「くにおくん」シリーズはそのバリエーションの豊富さに、「北斗の拳」シリーズはキャラクターゲームの代表として、「ドラキュラ」シリーズは家庭用アクションゲーム、裏の王道として選考した（表は某任○堂のソフトでしょう）。

これからのシリーズソフトに期待する事

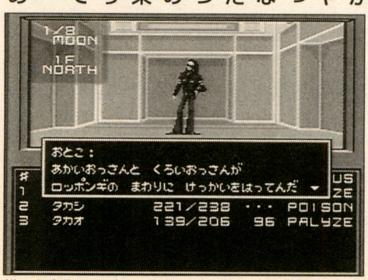
シリーズソフトは面白いからこそ発売され続けると思われがちだが、意外につまらないものも多い。特に、キャラクターものは当時流行っていたシステム（RPGとか格闘ゲームとか）にキャラクターをのせただけ、といったソフトも多かった。

確実に一定数の売上が見込めるが故に続編は発売され、多くのシリーズソフトが乱発される。だが、それは悪い事ではない。

シリーズソフトは、基本的に変わらない事が魅力の一つだ。新作が出ても、同じ様な遊び方ができるからこそユーザーも買いやすい。しかし、そういったなかでも何か冒険的な要素も見せてもらいたい。一定のユーザーがついているからこそ、その人達に少しでも違った楽しみを提供できるような、そんな変化を加えて欲しい。

今回、大きな変化のあったシリーズを多く取り上げたのも、そういった理由があるからだ。

ゲーム業界に衝撃を与えてくれとはいわない。ただ、他ではなかなか試せない、斬新なアイディアも楽しんでみたいものである。



様々な変化を遂げているメガテンシリーズ。これからももっと変わったゲームを見せて欲しい。

KILL TIME COMMUNICATION

KTC のポケットブックスラインナップ

Pocket Books Lineup

わかりやすくて、読みごたえがあって、そして安い！
ＫＴＣが贈る「ポケットブックス」シリーズは、
現在の豪華攻略本主義に「逆走」する
小ささと安さ。新刊もぞくぞく登場予定、

乞うご期待！！

★好評既刊★

ファイアーエムブレム～聖戦の系譜～を遊びつくす本／マーヴェラス～もうひとつの宝島～を遊びつくす本／ポケットモンスターを遊びつくす本　赤・緑・青／ポケットモンスターを150匹集める本

(株)KTC キルタイムコミュニケーション 〒104　東京都中央区湊2-4-1

ライター、イラストレーター募集のお知らせ

ユーズド・ゲームズでは、ライター及びイラストレーターを募集してます。
興味のある方は、お気軽にお問い合わせ下さい。

●原稿内容：ソフト紹介などの原稿執筆（ライター）、記事のカット（イラストレーター）。
●応募資格：プロ、アマ問いません。打ち合わせの際に当社まで来ていただける方。
●原稿料：当社規定による。
●応募要領：職務履歴（書式自由）と志望動機（４００字詰め原稿用紙２枚程度）、「私の勧めるこの一本」という題でソフトの紹介（４００字詰め原稿用紙３枚程度）、連絡先を同封し、弊社まで郵送して下さい。ライター経験者の方は、原稿の掲載された雑誌のコピー、イラストレーターをご希望の方は、作品を２、３点同封して下さい。サイズは問いません。なお、応募された書類、作品等は返却できませんので予めご了承下さい。
●選考：書類選考の上、お打ち合わせの日をご連絡させていただきます。
●応募先：〒104　東京都中央区湊2-4-1　3F
（株）KTCキルタイムコミュニケーション宛（担当・引地）

美食倶楽部

ギャルゲー専科 その1

電脳天使〜デジタルアンジュ〜

人の優しさにふれてみませんか？

7人の美少女キャラに有名声優陣起用がウリの「電脳天使〜デジタルアンジュ〜」。本作は、荒んだ心を癒してくれるギャルゲーだ。

人の優しさを知りました…

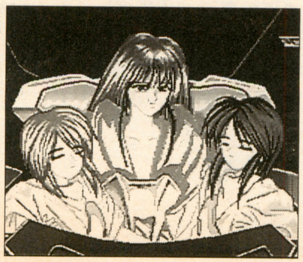
「このソフトで人の優しさを知りました」。こんな趣旨の手紙が編集部に送られてきた。1冊の本が人の生き方に影響を与えるように、1本のソフトが同じことをしても不思議ではない。小説で主人公の前向きな生き方に感銘を受けたり、評論で論者の広範な視点に影響を受けたことは誰にでもあるはず。しかし、そういう「考え方」などではなく、「人の優しさ」など、情に訴えるものはどうだろう。理屈ではなく感情に訴えるのは、簡単なようでいて実は難しい。特に「優しさ」という表現しづらい感情ではなおさらだ。はたして、このゲームはどのようにして「優しさ」を表現しているのだろうか。

7人の美少女と共同生活！

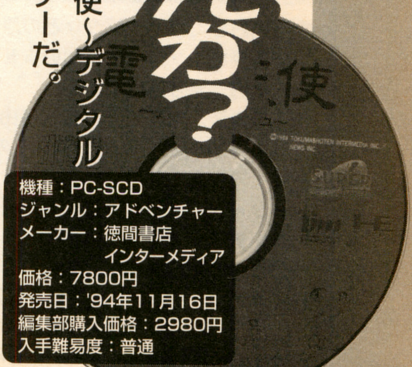
ゲームは、高校生の主人公が、謎のフロッピーディスクを拾ったことから始まる。彼自身が大家の自分しか入居者のいない下宿で、フロッピーのプログラムを実行するとパソコンに異常が発生する。ここで、電源を切るか、リセットするか、見守るかでゲーム進行のルートが別れるので、慎重に選択してほしい。どれを選択しても、結局はパソコンからヒロインである天使のフォルが現れる。やがて彼女の姉妹であるクレア、ベル、リアの3人も現れ、主人公の下宿で共同生活が始まる。最終的にはクラスメートの馨子、「ベスティア」のメル、ミリまで加わり、総勢7人の美少女と暮らすことになる。

「ベスティア」とは天使と対をなす存在だ。言ってみれば普通の人間そのもので、嫉妬や強欲などの獣の心を持った存在。つまり、人間の大半はベスティアなのだ。主人公は数少ないベスティアではない人間で、天使たちが12年に渡り探していた人物だったのだ。

かつて、人類は自らの業で滅びた。人間の中にある優しさなどの心を信じたフォルは、自分の体を「基」にして世界を再生したが、やはり人間の大半はベスティアになってしまっていた。1999年7月、最後の日に電脳神リガルードが審判を下す。審判とは人間がベスティアかどうかを判断し、ベスティアである場合は世界を滅ぼすというのだ。天使はその審判に従わなければならない。人間を守るべき天使が、人間を滅ぼす可能性もあるのだ。これは彼女たちにとってかなり辛いに違いない。天使たちにはそれぞれ役割が与えられている。ベルは審判の日まで時間を刻むこと、リアはベ



人類の危機にさらされた未来世界から、主人公のいる過去へと旅立つ天使たち。



機種：PC-SCD
ジャンル：アドベンチャー
メーカー：徳間書店インターメディア
価格：7800円
発売日：'94年11月16日
編集部購入価格：2980円
入手難易度：普通

スティアではない人間と結ばれ光の子を生むこと、クレアは生まれてきた光の子のために世界を再生すること、そしてフォルは…。ここから先は自分でプレイして欲しい。

クライマックスの1シーン。ここでの選択肢はエンディングに影響してくるので、慎重に選ぼう。

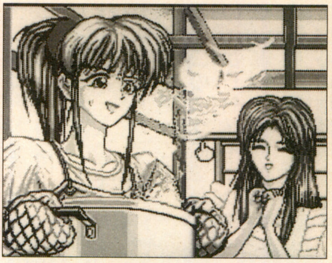
素直な気持ちが求められる選択肢

プレイヤーが操る主人公は、いい意味での人畜無害なキャラクターだ。美少女たちと一つ屋根の下に暮らしており、パソコンソフトからの移植であることから、Hなシーンでもあるかと思ったが、そういう要素は一切ない。そもそも主人公はベスティアではない珍しい人間なので、純粋な優しさから生ずる行動しかしないのだ。そして、この優しさはプレイヤーにも求められる。真のエンディングを迎えるには、思いやりのある選択肢を選ぶ必要があるのだ。多くの選択肢があるわけではなく、素直に選択すればエンディングに辿り着ける。この「素直な選択」というのが、ゲームの雰囲気と相まって、プレイヤーを優しい気持ちにしてくれるのだろう。

残念な部分はあるが、優しい気持ちになれる

ここで、システム面での不備についても触れておきたい。このゲームは、ほぼ全編に渡ってキャラクターが喋る。声優にも力を入れていて、今をときめく「椎名へきる」は歌まで歌っている。ところが、音声が文字表示と同調していないのだ。

特に目立つのがオープニング。画面下にセリフが表示され、それを音声で喋っている。そして、セリフの最後には「▽」と表示され、ボタンを押すと次のセリフが現れる。だが、音声はスキップせずにそのまま続くのだ。しかも、文字表示は一定時間で勝手に切り替わるため、一度ずれると取り返しがつかない。その結果、メッセージやグラフィックが変わっても、音声はずっと以前のことを喋っているという状態になってしまう。本編では文字表示こそ勝手に切り替わらないが、音声は勝手に進んでいく。慣れてしまえば不都合はないが、気にかかる点だ。


姉妹たちと共同生活をする主人公。こんな微笑ましいシーンも数多く見ることができるのだ。

だが、音声に関して面白い部分もある。音楽用CDプレイヤーで再生すると、駄目なことをわざとするのがベスティアだから、これを聞いているのはベスティアなんだと言われてしまう。また、何気ない選択肢で、ミニドラマ・スパイラルクエストロマンスに突入する。本筋と無関係なミニドラマで、30分ほどあり、歌まで挿入された本格的なものだ。

恋愛を対象にしたギャルゲーでは、少し出来が悪くてもプレイヤーの思い込みが補ってくれることがある。しかし、「優しさ」という感情を与えるには、制作者の意図がプレイヤーに正確に伝わるようにしなければならない。「電脳天使〜デジタルアンジュ〜」はそんな高いハードルをクリアした珍しいソフトだと言えるだろう。続編がサターンで発売されるので、そちらにも期待したい。

ギャルゲー認定試験

女の子のかわいさ…80点
お色気度……30点
感情移入度……85点
ストーリー……80点
ゲーム性……60点

合計335点。案外伸び悩んだが、これは色気がないためで出来は悪くない。入浴シーンなどはあるのだが、このゲームの場合、それを色気とみなしてはいけないのだ。

がんばりました

●裏技●

ゲームオーバー時に、楽にコンティニューできる。

ゲームオーバー時にトライできるスロットゲーム。この時に、スロットをスタートさせたら、すぐにランボタンを押し続けよう。すると見た目は揃っていなくても、一番左の絵が3枚並んだことになり、コンティニューできるのだ。

美食倶楽部

ギャルゲー専科

その2

ワンダーモモ

気分は日曜日のデパートの屋上だ！

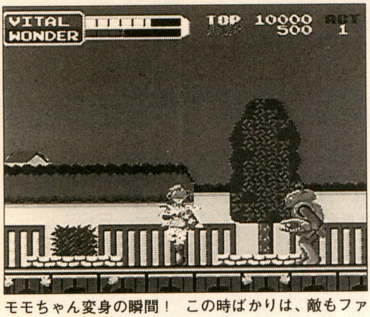
ヒーローショーと新人アイドルショーが合体したら……。『ワンダーモモ』は、そんな突飛な設定のアクションゲームだ。

デパートの屋上で行われるイベントといえば、ヒーローショーと新人アイドルショーが双璧をなしている。ならば、この二つを一つにしてしまえば天下無敵ではないか。そんな夢を実現してしまったのが、この『ワンダーモモ』だ。

ヒーロー＋アイドル＝ワンダーモモ！

ゲームの舞台設定は、「ナムコシアター」で一番人気の出し物・ワンダーモモショーをやっているというもの。劇中劇ではなく、ゲーム中劇といったところだ。モモちゃんは、ナムコシアターのアイドルにして主役。星の彼方からやってきたヒロインという設定で、怪人軍団ワルデモンを相手に大暴れする。

ヒーローショーと新人アイドルショーのようなゲームだといったが、具体的に例を挙げてみたい。まずは、新人アイドルショー的なノリから。ゲームが始まると、モモちゃんの絵が描かれた幕が上に上がっていき、宙からモモちゃんが登場する。このときに、舞台の下にいるいかにも親衛隊ライクな鉢巻きをした男たちが、大歓声でモモちゃんを出迎える。この親衛隊じみた連中がしょっちゅう拳を突き上げているのも、アイドルショーみたいで楽しい。そのほかにもカメラ小僧がモモちゃんの決定的シーン（？）を盗み撮ろうと、手ぐすねを引いて待ちかまえている。極端なミニスカートをはいている割に恥ずかしがりなモモちゃんは、写真を撮られるとダメージを受けてしまう。このように舞台の外からも敵キャラが出現し、それがゲームの雰囲気に合っているのは素晴らしい。



モモちゃん変身の瞬間！　この時ばかりは、敵もファンとともにモモちゃんの変身を見守ってくれます。

悲哀を感じる雑魚キャラたち

次に、ヒーローショー的なノリだ。そもそもが怪人軍団ワルデモンと戦うという点で、ヒーローショーっぽい。しかも、ステージ内の構成もヒーローショーに似ている。始めに雑魚キャラの「モドキ」が出現する。それを倒しているうちに、やがてボスキャラが登場。それにあわせてモモちゃんがワンダーモモに変身して倒すという流れだ。さらに雑魚キャラの「モドキ」がいかにもなソレなのだ。何と表現したらいいか分からないが、一言でいうなら「やる気のないデザイン」とでも言うべきか。「モドキ」は全身を覆う灰色の服を着てステージからせり上がってくる。ところが、何の攻撃もせずに両手をブラ

機種：PCエンジン
ジャンル：アクション
メーカー：ナムコ
価格：5200円
発売日：'89年4月21日
編集部購入価格：100円
入手難易度：易しい

リと下げたまま歩いてくるだけなのだ。中に入っている人の「俺たちも、もう少しまともな役が欲しい」という声が聞こえてきそうで、ヒーローショーにおける雑魚キャラの悲哀が見えてくる。

可愛らしい演出にクラクラします

ゲーム自体はシンプルなアクションゲームだ。ライフ制を採用していて、ライフがなくなるとゲームオーバー。敵を倒すとワンダーメーターが増えていき、ワンダーモモに変身すると、このワンダーメーターを消費していく。ワンダーモモになると攻撃力がアップするが、時間制限もあるというわけだ。全12ステージからなり、キャラクターの動きにあわせて任意にスクロールする舞台で敵を倒すだけの分かりやすいシステムで、難しいテクニックはなく、煩雑な操作は要求されない。

モモちゃんの詩とピンナップ。メルヘンな感じがいいです。他にもバスタブに入浴中のピンナップもあります。

シンプルなゲームシステムで、なおかつ人気を得たのは、ゲーム全体に漂う妙に明るい雰囲気と、モモちゃんの魅力のおかげだろう。ゲームミュージックもテンポのよいものだし、何よりもモモちゃんのアクションが可愛らしい。ダメージを受けるとしゃがみ込んでしまうし、敵に倒されると泣き出してしまう。両足を開脚して攻撃するときは、しっかりとスカートを押さえているのもキャラらしさがでている。

細かいサービスも充実しているぞ

もともとはアーケードゲームとして登場したこのゲームは、当時としては異常なくらい喋るゲームだった。敵は「ウオー、ウオー」と言いながら襲ってくるし、モモちゃんは敵に倒されると「もうダメ」なんて言って泣き出した。残念なことにこのPCエンジン版では音声関係がカットされている。だが、それを補うようにステージ終了時に所々でビジュアルカットが挿入される。水着で寝ているシーンや入浴シーンの絵の下に、妙にポエミイな文が書かれているのがいかにもギャルゲーで、明るい雰囲気に一役買っている。

「ワンダーモモ」は、モモちゃんの可愛さを前面に押し出したゲームだ。それにヒーローショー的なノリをミックスしたのが、楽しさの要因だったのだろう。ゲーム全体から制作者たちが楽しみながら作った感じが伝わってきて、こちらもプレイしながら楽しくなってくるのだ。最近は3Dゲームばかり出しているナムコ。ベラボーマン以降、脳天気なまでの明るさを持った作品が出てこないのは残念なところだ。

ギャルゲー認定試験

女の子のかわいさ…80点
お色気度……80点
感情移入度……60点
ストーリー……70点
ゲーム性……85点

合計375点。このゲームの場合、ストーリーには設定を含んだ。アクションゲームなので感情移入度は低いが、人によってはモモちゃんを動かす快感に溺れる人がいるかもしれない。

●裏技●

デバッグモードで面セレクト

タイトル画面で、モモが変身する瞬間にランボタンを押す。すると「MOMO IZ IRI」という画面に変わり、デバッグモードになる。押すタイミングが、かなりシビアなので、うまくいかない場合は何度も試してみよう。

モモちゃんのピンナップが見られる。

まず、デバッグモードに入る。そしてIとIIボタンをP押しながらセレクトを押すとピンナップが見られる。

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう

プレミアソフト探検隊

プレミアソフトの中から、更に厳選して紹介する当コーナー。今回は、新世代機の発売ラッシュのあおりをモロにうけてしまったソフトを紹介しよう。

価格7,800円
実売価格
19,000円

コミックスゾーン

機種：メガドライブ　メーカー：セガ
ジャンル：アクション　発売日：'95年9月1日

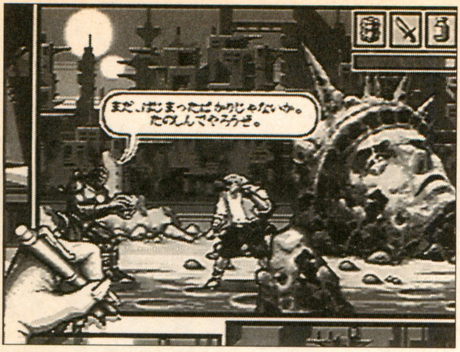
プレミア？それともバカゲー？

「コミックスゾーン」の取扱説明書を開くと、こんな言葉が書かれている。「痛快アメコミ・アクション!!　勉強疲れの受験生に…　仕事疲れのサラリーマンに…　遊び疲れのお姉さんに…　気分爽快・ストレス発散・家内安全(?)スーパーアクション誕生!!」。さらに「試験に出る!!　といいね…」と注釈付きで、役に立たないワンポイント英会話まで載っている。プレミアソフトの紹介のはずが、バカゲーのソフトを間違って受け取ったのかと思ったが、編集者に尋ねると間違いないそうだ。はたして、こんなバカゲーすれすれのゲームに、どうしてプレミアがついてしまったのだろう。

　このゲームは、いわゆる「洋ゲー」である。洋ゲーは一部のマニアには好評だが、日本人の感覚と相容れない部分があるためか、一般的に評価されないソフトが多い。つまり、ビッグヒットは期待できないと言える。しかし、発売するからには内容に自信があるのだろう。だが、メーカーとしては大きなリスクは背負えない。その結果、「コミックスゾーン」の発売本数は少な目になったのだろう。そんな状況に追い打ちをかけたのが、メガドライブ市場の縮小だ。このゲームが発売された95年9月は、セガがサターンに力を入れ始めた時期と一致する。市場が縮小されているのに、洋ゲーではヒットが望めないとあれば、発売本数を多くはできないだろう。ところが、さすがに内容に自信があるだけあって、ユーザーの評価は高かった。その結果、供給よりも需要が多い場合に働く市場原理によって、プレミアがつくほどの価格になったのだ。

漫画的な演出と爽快なアクション

　では早速、ゲームの紹介に入りたい。「コミックスゾーン」は、出てくる敵を片っ端から殴って蹴っ飛ばすタイプのアクションゲームだ。ゲームタイトルから想像できるように、漫画の中の世界が舞台になっている。それもアメコミそのものの世界で、



この画面写真のように、画面端から腕が伸びてきて、敵キャラが描き込まれていく。セリフも多くのパターンが用意されているので、攻撃を少し待ってみるのもいいだろう。

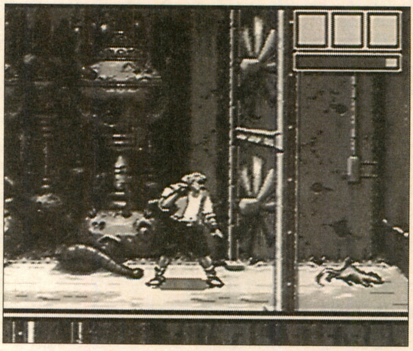
独特のデザインである敵キャラなどは実にクールだ。

主人公は、連載している漫画家のスケッチ・ターナー。いつものように漫画を書いていると、漫画に登場する悪役のモータスが実世界に飛び出した。完全に実体化するには、生みの親であるターナーを抹殺しなければならない。モータスはターナーを漫画の世界へ送り込み、勝手に漫画を描き始めた。漫画家でありながら、なぜか筋骨隆々のターナーは自らヒーローになり、世界を救うべく奮闘することになる。

漫画の世界が舞台なので、画面構成が一風変わっている。普通は画面がスクロールしていくのだが、このゲームでは漫画のコマからコマへ移動することになる。1コマの中にいる全ての敵を倒すなどの一定の条件を満たすと、矢印が現れて隣のコマへ移動できる。漫画のコマなので、隣といっても右や左だけではなく、上下にも移動することができる。同時に複数の矢印が出た場合は、ルートを選択しながら行くことになる。

漫画特有の表現のもう一つは「吹き出し」。このゲームでは敵も味方も自分もよく喋る。ゲーム中のターナーは「こんなページは描いた覚えがないぞ」とか「作者の顔が見たいぜ」なんて言っている。敵キャラも「ここは俺たちのなわばりだ」などと喋っているのだが、格闘中は倒すのに手一杯で吹き出しを読んでいる暇がないので残念なところだ。

また、本作は単なるアクションゲームではなく、パズル的要素も含んでいる。所々に仕掛けがあって、謎を解かないと先に進めなくなっているのだ。謎といっても簡単なものが多く、パズルゲームとしては物足りないが、アクションゲームの付加要素としては丁度いい歯ごたえだ。



パズル的な要素もある「コミックスゾーン」。写真のように、先に進めない場所があったら、「ロードキル」を使ってみよう。

ターナーは三つまでアイテムを持つことができるが、中でも大事なのはペットのネズミ・ロードキルの使い方。謎解きの中にはロードキルを使わなければならないものや、使った方が有利なものもある。例えば、回転している巨大なファンを止めるため、ファンの向こうにあるスイッチをロードキルに止めてもらったりするのに使う。隠れたアイテムも見つけてくれるかなり賢い相棒だ。

敵を倒したと思ったら、画面外から手が伸びてきて敵を描いたり、自分が死ぬと手が出てきて×マークをつけていくなど演出面も凝っている。何よりも1コマごとに何かしらの仕掛けを凝らそうとしているのが嬉しい。簡単なボタン操作で多彩な技が出るのも小気味いいし、サンプリングの声もアメコミ風の格好いいものだ。また、ステージクリア時に、スーパーヒーローまでの課程がパーセンテージで表示されるのも意欲をそそる。とにかく、このゲームがヒットしなかったのが不思議なくらいだ。

現在の価格は一万九千円。おいそれと手を出せる値段ではないし、少し高すぎな気がしないでもない。しかし、高値でも欲しがる人がいるということは、出来がいいことの証でもある。運良く手元にある人は、知人にもプレイさせてあげてほしい。

今こそ ファミコンディスクシステム

インドが舞台の良作アクションパズル！

迷宮寺院ダバダバ

迷宮となったダバダバ寺院の奥深く、ジャンプで進みながらさらわれた少女を救いに行く。この妙な設定とキャラの動きは必見だ！

バランスのいい難易度

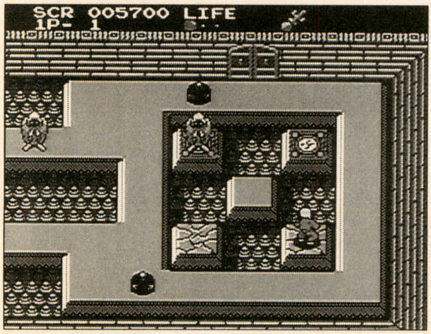
ディスクシステムに限らず言えることだと思うが、ソフトの容量が増えるとゲームの難易度が上がる、という側面はあるはずだ。昔のゲームは、グラフィックでほかのソフトとの差別化が計りにくいため、ついついマップをやたら広くしたり、無茶な謎解きを大量に入れたりしたソフトが増えたのだと思う。それが結果的に難易度アップにつながったのだろう。ところが、現在ではその逆のパターンが増える傾向にある。ビジュアルの美しさがあまりにも前面に出ていて、ゲーム内容自体は物足りない、といった感じのものが多い。どっちもどっちではあるが、まだ技術的制約の多い中で、ユーザーをのめり込ませようとするアイディアを絞り出し、その結果難易度に影響があった昔のソフトのほうが、僕は好きだ。

コナミは、そんな努力がみえるソフトを出し続けているメーカーのひとつといえる。「悪魔城ドラキュラ」「バイオミラクル～ぼくってウパ」「がんばれゴエモン」等々、そして今回紹介する「迷宮寺院ダバダバ」。このダバダバは奇抜なアイディア、という点で他のコナミ作品の中でも異彩を放っているソフトのひとつといえるだろう。

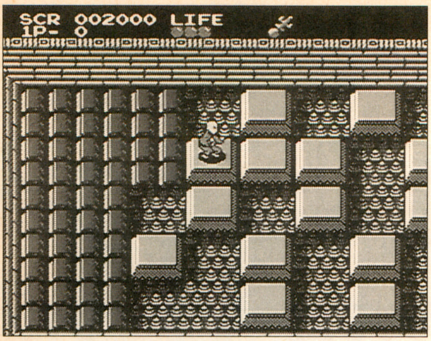
異国が舞台の異色アクションパズル

舞台はインドにあるというひとつの村バータリプトラ。そこには、かつてダバダバが人々に悪い心を植えつけようと造った寺院があった。今では迷宮となったその寺院に、幾人もの若い娘が行方不明になる事件をきっかけにして、若者シヴァが乗り込んでいく。

これがこのゲームのバックストーリー。設定としては、「お姫様救出」というマリオ的なストーリー設定



特定のパネルは何度も踏むと壊れる。全部壊せばアイテムが出てくるのだ。



マップによっては、このように時間制限があることも。

で王道をいくものだ。だが、主人公がインドの坊さんとして修行を積んでいる若者、というのが意表を突いている。肝心のゲーム内容は、ひとことでいえば、パズル要素の強いアクション。敵キャラを倒しながら進んでいくのだが、次のステージに進んでいくには、謎を解いていかなければならない。ステージ構成は多分にパズル的要素が盛り込まれている。このアクションに加えたパズル的要素がゲームの難易度を上げているのだ。

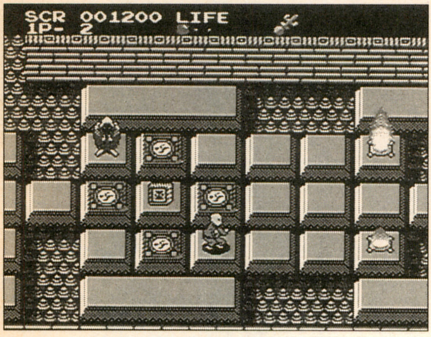
そしてなによりも変わった特徴は、主人公の移動方法。十字ボタンで移動するのだが、普通に歩くのではなくジャンプしながら進んでいくというところだ。Aボタンと十字キーによって、ジャンプの飛距離を伸ばすこともできる。通常の移動がジャンプしながら、というところがミソで、これが主人公のアクションやパズル要素を解く際のポイントとなっている。例えばあるステージでは、飛び石になっているパネル上を移動しながら、一定のパネルを踏んでアイテムを出現させて扉を開く、というところがある。が、足場であるパネルは時間がたつと同時に消えていってしまう。限られた時間内に踏むパネルを探し出し、アイテムを取得しなければならない、という謎解きとスピードが要求されるのだ。ジャンプは、足踏みのように同じ地点ですることができないので、移動しながら考えなくてはならない。まず、1回でクリアすることは難しいだろう。

「悔しい」という気持ちがゲームを進めさせる

先にも書いたように、パズル的要素を解くために、ステージ内を行き来するのだが、その間にも敵からの攻撃は続く。そして敵から発射される武器に対して、主人公の移動速度が遅い、ということは目につくところ。それに加えてジャンプしながらの移動ということで、瞬時に敵の攻撃を避ける、ということができないのだ。これはツライ。敵の攻撃をギリギリの部分で避けてトラップを解く、というプレイがしにくい。筆者がヘタだ、ということを差し引いたとしてもツライものがあるのは確かだ。

アイテムも回復系のものはいいが、攻撃をパワーアップさせる類のものは、そのパターンがシンプルでちょっと短調に思えた。

これらを総合して考えるとあまり楽しそうなゲームではない…、と考えるだろうが、実際にプレイしてみると、ゲームオーバーになったときに、もう一度、と思わせるものがある。



様々なトラップが用意されている。用心して進もう。

これは「悔しい」という気持ちがすごく強く感じられたからだ。ゲームオーバーになったのは、プレイヤーである自分のせいだとわからせてくれる。その気持ちをバネに何度もプレイすることで、学習効果が得られるようになっている。これはひとえに、バランス調整がうまくとれている、ということだろう。

難易度は高いが、クリアするまで、プレイしてしまう中毒性があるのだ。

やはり、昔のゲームのほうが、理不尽さを含めたとしても、やりがいのある内容を感じる。そう思えるソフトだった。

迷宮寺院ダバダ

発売日：'87年5月29日
メーカー：コナミ
機種：ＦＣディスクシステム
価格：2980円
ジャンル：アクション

カワイイ女の子は、どんな暮らしをしてるんだろう!?

アップルタウン物語

プレイヤーのやることが極端に少ない、「見る」ことを要求した異色のソフト。後年雨後の竹の子のように発売された、育成ゲームの祖となったのか?

他人の生活を覗き見ちゃう…?

「覗く」という言葉には、何だかちょっと背徳的で魅力的な響きがある。「そんなことは考えない!」という人だって、相手が好きな人なら些細なことでも知りたくなるはず。

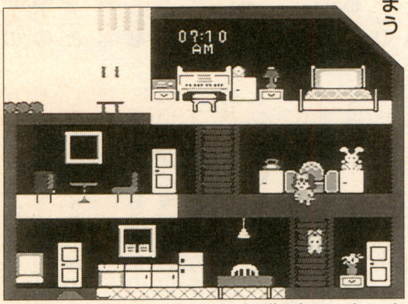
部屋の中で何をしてるのか? 日常生活でのクセがないだろうか? と考え始めればきりがない。このゲームは、そんな気持ちを行動に移すことができるのだ。プレイヤーはモニターの中のある家を観察する。その家にはカワイイ女の子が、たったひとりで住んでいる。残念ながらこのソフトの主人公、ルーシーちゃんは好きな人ではないけれど、こんなシチュエーションであれば、誰もがプレイしたくなってくるというものだ。

実験的要素の強い作品

ゲーム内容はいたって簡単。家の中に住む少女を眺めつつ、プレイヤーの気が向いたときに、8つのコマンドを使って少女に色々なアクションをおこさせるのだ。それは、食事やゲームソフトを届けたり、ピアノを弾いてくれ、と頼んだり電話を鳴らしたり、というもの。女の子は、こちらが何かしら働きかけるとリアクションを返してくれる。だが、別にこれらのコマンドをいつも使っている必要はなく、ぼーっと少女を観察しているだけでもいい。ただ、あまり見ているだけだと少女がスネてしまうのだが…。

遊び方としては、常にコントローラを握っている必要はなく、つけっぱなしにしておいても、他のことをやりながらプレイしてもいいし、ぼーっと見ているだけでもいい。いわゆる環境ソフトとしてプレイすることができる。当時としては、画期的というか、実験的な要素の強いソフトであった。

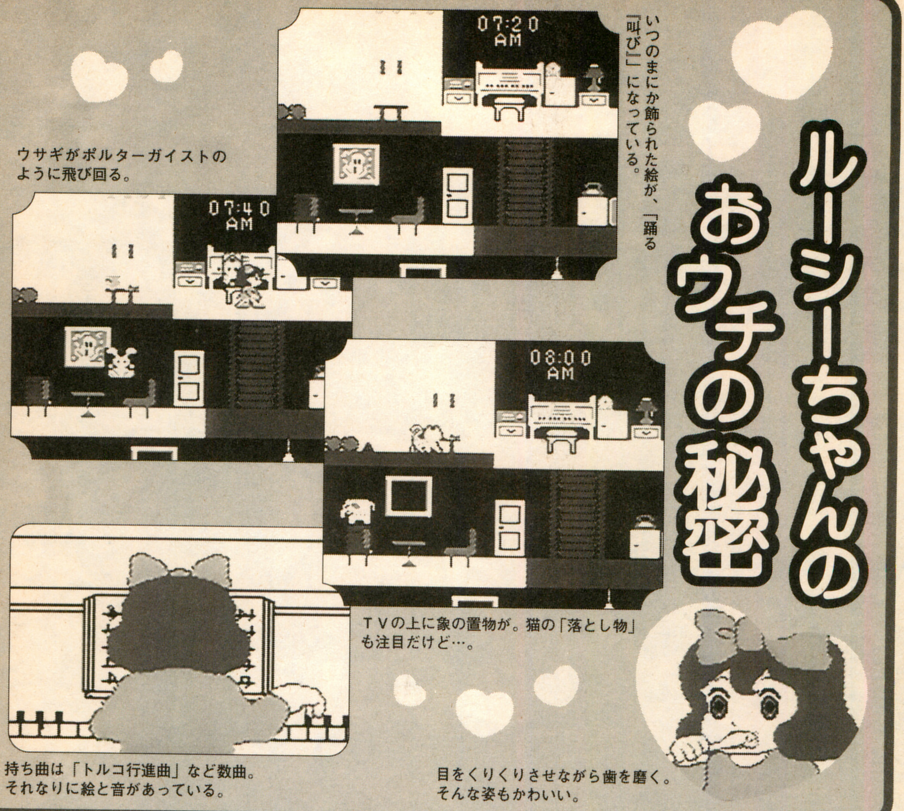
ただ惜しむらくは、使えるコマンドの少なさと内容の単調さ、そして少女の行動にバリエーションが少ないことだろう。



これがルーシーちゃんのおウチだ。一人で暮らすには、ちょっと贅沢な広さ。掃除などは行き届いているのだろうか?

あまりプレイヤーが干渉できる内容を増やすと、少女の生活を支配することになるだろうし、それではこのソフトの本質が変わってしまう、ともいえるのだが、それにしても単調さが目立つ。一応、歯を磨いたりピアノを、弾いたりするときに少女がアップの画面に切り替わるが、時間を持て余す、ということもある。グラフィックは当時のハードやソフトの性能を考えるといたしかたない部分もあるだろうが、もう少しプレイヤーに刺激的なものがあってもよかったのではないか? もうひと工夫あれば、現在でも楽しめる内容にな

ルーシーちゃんのおウチの秘密



いつのまにか飾られた絵が、「踊る」「叫び」になっている。

ウサギがポルターガイストのように飛び回る。

TVの上に象の置物が。猫の「落とし物」も注目だけど…。

持ち曲は「トルコ行進曲」など数曲。それなりに絵と音があっている。

目をくりくりさせながら歯を磨く。そんな姿もかわいい。

ったような気がしてならない。占いのコマンドでは、プレイヤー自信を占ってくれるので、ここが画面中の少女との、最大のコミュニケーションと言えるだろう。

だからといってアダルトな内容にしてほしい、ということではない。プレイヤーが指示したコマンドに対しての少女のリアクションをもっと増やして、変化のあるものにして欲しかった、ということだ。

コントローラを握り締めてプレイする、というゲームの常識を破り「見る」ことを主体にしたこのソフトは異彩を放つ存在だった。

プレイヤーと画面中の距離が縮まる現在

この「アップルタウン物語」に近い内容のソフトが最近発売された。サターンソフトの「ルームメイト～井上涼子」でモニターの中にある家で、プレイヤーはその家に井上涼子と同居している、という設定。そして、この女の子とプレイヤーの間には、うまくすれば恋愛感情が成立するかもしれない、という要素がある。

残念ながら、このソフトにはそこまでの要素はない。だが、このゲームは「ルームメイト」や、「プリンセスメーカー」などの育成ゲームの走りともいえる内容である。正直にいって、現在プレイするにはあまりにも内容が単純だし、グラフィックもショボイ。「覗く」行為にしても、単調だ。しかし、そのコンセプトを具現化したソフトとして、一度やってみる価値はある。そこに感じるのは「可能性」という予感であろう。

アップルタウン物語

発売日：'87年4月3日
メーカー：スクウェア
機種：FCディスクシステム
価格：3400円
ジャンル：シミュレーション

1タイトル10ページ特集

一つのゲームだけを徹底的に検証するこのページ。栄えある第一回のソフトは「ストリートファイターII」だ。そう、誰もが知っているあの「ストII」である。

アーケードゲームでもあるし、そんなメジャーなソフトはユーザーらしくない、とお思いの人も多いだろう。しかし広く知れわたっているだけで「ストII」対戦の奥の深さを知る人はどれほどいるのだろうか？　誰もがある程度知ってはいるが、深く追求していた人は少ないのではないだろうか。

格闘ゲームの強さは家の中で練習しているだけでは絶対に強くならない。友人と対戦しているだけでも所詮「井の中の蛙」。ゲームセンターで様々な人と対戦していかなければダメなのだ。そして、それにはお金とそして莫大な時間がかかる。

たかが対戦ゲーム、である。

が、それに多くの人たちができる限りの時間とお金を費やし、それによりストIIの対戦は様々な戦法、テクニックが開発され、異常ともいえるほどの奥の深い対戦が築きあげられていったのである。

これに匹敵するほどやりこまれたゲームは、多分ほかにはないだろう。

このページではその究極までやり込まれた理由、そして完成された対戦攻略、最後に過去に頂点を目指そうとした人たちの座談会を載せてみた。

この特集で「ストII」というゲームにすべてをかけた人の熱い息吹を感じとってくれれば幸いである。

何故、ストⅡは長く遊ばれてきたのか？

1年以上もの長い間、多くの人に遊ばれ続けたストⅡ。今と比べ、一つのゲームが比較的長くやり込まれた当時でも、これは異常とも呼べる事態だった。何故、これだけ遊び込まれたのか、その魅力は何だったのか。そのポイントと思える部分をいくつか紹介していきたい。

ハードの進化

「ストⅡ」が登場したとき、誰もがその動きに目を見張った。

綺麗なグラフィックの、しかも当時では考えられないほどの大きさを持ったキャラクターがなめらかに動いている！　そしてその技の種類の多さ、一つ一つの技に対するパターン数の多さがとにかく衝撃的だった。ただ立っているだけでもまるで息をしているかのように動いているのには本当に驚かされたのである。

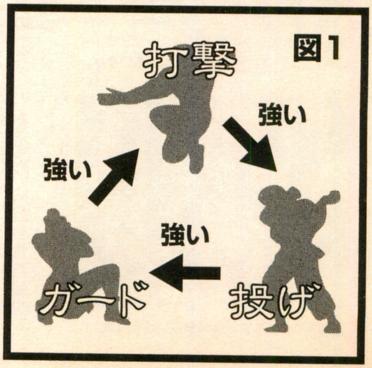
そして、それらは直感的にこのゲームは面白い、と見た人に思わせるほどのインパクトを持ち、また気持ち良く動かせる抜群の操作性を持っていたのだ。

ただ立っているだけで数パターンアニメーションが存在する。本当に驚かされたモノだ

ゲームセンターのゲームは家庭用に比べ情報誌が少ない。特に、当時はゲー○ストのような情報誌を買うのは一部のマニアだけであった。そのような状況で、これまでにあまり見られなかった1対1のゲームをユーザーにプレイさせるには相当なインパクトが必要だったと思う。

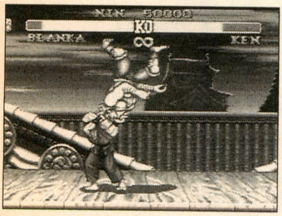
それを成し遂げたのは、カプコンがCPシステムというハイスペックのハードを使いこなしていたからだ。CPシステムはグラフィック能力が優れたハードだった。このようなハードの進歩がなければ、ストⅡのヒットはなかっただろう。

説得力のあるグラフィックが、どれほどユーザーの心を動かしたか、はかり知れない。



システム編

ストⅡが確立した対戦ゲームのシステム。（図1）のように打撃は防御に弱く、防御は投げに、投げは



ガードしている相手には投げだ。誰だ、中段技があるなんて言ってる奴は！（立ちガードすればいいじゃん）

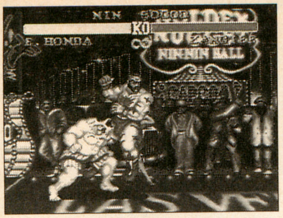
※画面はすべてスーパーファミコンのものを使用しています

打撃に弱い。「格闘ゲームはジャンケンのようなもの」、と良く言われるのはこのシステムをさして言っているのだ。そしてスト2以降のゲームはすべてこれに則っているといっても過言ではない。

それは「バーチャ」でさえもそうなのである。ただ「3」になって「避け」の要素が加わった。他の3D系の格闘ゲームにも見られるシステムで、「バーチャ」の場合はさすがにかなり使いやすくなっている。が、既存の三要素ほどシステムに組み込まれてはいないだろう。

結局、プレイヤーにさせていることはずっと変わってないのだ。操作系が変わり、見た目が2Dから3Dに変わっても、「格闘ゲーム」の部分はストⅡと一緒なのである。

ストⅡが実際の格闘をいかにうまくゲーム化したか。見事としか言いようがない。



本田のスーパー頭突きが対空に使えるのを知ったときは本当に驚いた。誰が見つけたんだろう。

技のバランス

「基本技だけで戦える。でも、必殺技を使うと格好良く戦える。」

これは開発者のコメントである。

ストⅡは基本技のみでも戦えるようになっていた。必殺技はどうしても複雑な操作を必要とするため、アクションゲームが苦手な人などは、うまく使う事ができない。そのような人たちにも勝つ楽しみを味わせるために、このようなシステムにしたのだろう。

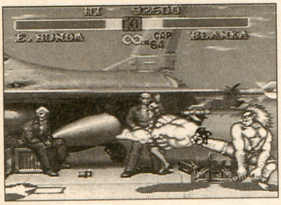
そして、それは大正解だった。アクションゲームが苦手なユーザーを引き込むだけでなく、マニアックなプレイヤーが自分たちで使える技を一つずつ発見していき、それらを連携させ対戦の内容を高めていったのである。特にストⅡの対戦が盛り上がり始めたときは、毎日のように何か新しい発見がされ、8人すべてのキャラクターが無限の可能性を秘めているように感じられたものだ。

また、開発中に偶然できてしまったキャンセル技の存在も大きかっただろう。相手の体力を半分以上減らしたアッパー昇竜拳の興奮は、今でも忘れられない。

使える基本技あれこれ

ブランカ 立ち小キック(遠距離)

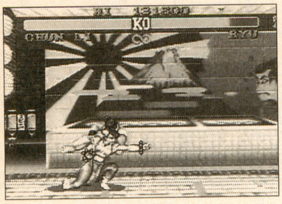
貴重な牽制技。足先にやられ判定がないので、かなり使える場面が多い。攻撃判定も強いので、連打しているだけで本田のスーパー頭突きを止めたりできる。リュウ・ケンの起き上がりに重ねるのも有効。昇竜拳を出されてもガード可能だし、その後はブランカにとって有利な間合いになっているのだ(大パンチ、大足払いがギリギリ届く範囲)。



スーパー頭突きもこの通り、簡単に打ち落とせます。

春麗 しゃがみ大パンチ

すべての基本技が使える、と言っても過言ではない春麗。このしゃがみ大パンチも性能が高い。リュウ・ケンに飛び込まれたとき、対空技の立ち中キックが間に合わないときに役に立つ。春麗のやられ判定が前の方に移動し、飛び蹴りを避けながら打ち落とす事が可能なのだ。



かなりマニアックな返し技。スーパーの頃に有名になったので知っている人も多いかな。

E・本田 しゃがみ中パンチ

これも手の先にやられ判定がない。加えて、攻撃判定が大きいので中間距離で足払いを出す相手に有効だ。少し離れたところから使うのがポイントで、相手が牽制にだしてくる足払いに合わせて使っていこう。

足払いを打ち返す頼りになる張り手。ただし近距離では打ち負ける事が多いから注意。

特別コラム

ハメ技(禁語にしたい)について語る

話題にしたくないんだけどね、こんなこと。でも、対戦ゲームを扱う以上、しょうがないんだよな。

ハメ技と言えば、最もメジャーなのが「投げハメ」。どうも一般的に投げは低レベルなモノと思われてるらしい。理由は色々あるだろうが、まあ要約すれば「ボタン1個で簡単に大きなダメージを与えるのは納得いかない」ということかな。でも、それが足払いでダメージを与える事とどう違うんだ？　ガードしていたから投げをくらい、していなかったから足払いをくらっているだけ。単に読み負けている、相手に負けているだけだろうが。

さて、話を戻して「投げハメ」だが、これは相手の攻撃をガードしているということが前提。それはどういうことか？　自分に相手に技を当てられるだけの隙があった、ということ。つまり、その前の時点でなんらかの駆け引きに負けて、やむなくガードするしかなかった。そういうことだろ。その投げハメにしたって、しっかり読んでいれば投げ返すこともできるし、必殺技で返す方法もある。確かに不利な状況だが、それは**そういった状況に追い込まれた自分が悪い**だけであり、自分が弱いだけなのだ。

対戦には流れがある。**駆け引きで勝利した方がその流れをつかみ、試合を有利な展開にもっていく。**不利な方は小技で相手の連携を潰すか、一発逆転技で起死回生を狙う。これと相手を足払いで転ばせ起き上がりに技を重ね、投げと打撃の2択をかける。まったく同じだろう。何が、どこがどう悪いんだ。しっかりと説明してもらいたいものだ。

それにしても「バーチャ」がうらやましい。先ほど述べた事は、バーチャの世界では当たり前の戦術だからだ。立ちパンチカウンター投げなどは、ストIIの投げハメと大差ないように思えるのだが、ちゃんと戦術として使われている。これはまだ対戦人口が少ない頃、優れたプレイヤーが戦い方を伝えていったからだろう。F通の新宿な人などが、しっかりとバーチャの対戦のあるべき姿を伝えていたからこそ、このような盛り上がりがあったのだろう。

とにかく投げハメを嫌うにせよ、そのほか対処しにくい技、簡単に体力を奪える技を嫌うにせよ、それは自分だけ、あるいは自分たちの仲間内だけにしていただきたい。少なくとも**街の対戦は様々な考え方を持つ人たちの戦い**なのだ。同じ様な理由で「待ち」が嫌いだというのも同じ事。そもそも駆け引きが成り立つという時点で「待ち」が有利なのは確定しているのだから。

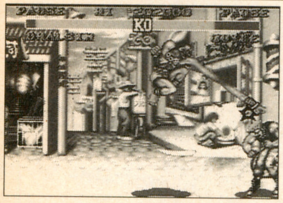
まあ、「投げハメ」にせよ「待ち」にせよ、その他嫌らしい技にせよ、まずその技のみを見て「ひきょうだ」などと判断するのは勘弁してもらいたい。まず、その技をくらった状況を考え対策を練る。続いて、くらうまでの過程を考え対策を練る。対戦を流れで見ることを意識し、自分が不利な状況にいかにして追い込まれたかを考える。これこそが対戦を進化させ、より面白いものにしていったのだから…。

まあ、それは一つのゲームをやりこめた時代であればこそ、なのかも知れない。とにかく、対戦ゲームとして遊ぶのであれば、すべての技を使い知り尽くし、そこからハメであれ、待ちであれ議論を始めてもらいたいものだ(議論以前に、それだけの事をやらせるゲームが少ないのと、ゲームの発売サイクルが速すぎるのが問題かもしれないけどね)。

ストIIを極めし者

ストIIではハイレベルな同人誌の攻略本が存在した。そのいくつかを紹介しよう。

まず通称「ヨガ本」。ゲー○ストにも出ていたので知っている人もいるだろう。そのレベルの高さもさることながら「ヨガ48の殺人技」などといったおバカ系の内容が良かった。また究極といっていい、ガイルの連続技ビデオも凄い。トリプルソニックサマーなんて感動ものだ。他にも対戦における偶然性をできる限り廃した攻略本の内容には、心から感心させられたものだ。



一部で有名な「ヨガ・スナイパーカスタム」。芸術度、屈辱度ともに満点である。

対戦格闘ゲームをゲームの1ジャンルに築き上げたストⅡ。それは対戦内容に、それまでのゲームでは考えられないほど奥の深い駆け引きあったからだ。その中でも1、2を争うといっても過言ではない組み合わせ2組を紹介しよう。

ストⅡ徹底対戦攻略

対戦ゲーム、ここに始まる！

リュウ VS ケン

まさに対戦ゲームの元祖。これなくして対戦ゲームの盛り上がりはなかったかも知れない。

基本的な対戦の流れ

リーチのある足払い系の技と波動拳を使用し、相手を押していくのが基本スタイル。全く同じ性能なので当然互角だ。言ってしまえば同キャラ対決なのだが、その同キャラでこれほど良くできた対戦はない。制作者によるとリュウ・ケンというキャラ対戦を意識して作られたそうだ。そしてこのバランス、奥の深さ。そのゲームデザインセンスは凄い、としか言いようがない。

必殺技はどれも弱点を抱えているので、基本技をどれだけ使いこなしているかが勝敗の鍵となる。特に地上戦が大きなポイントだ。

間合いによる変化

◎遠距離戦（スタート時点のよりも遠い間合い）

この間合いでやることは歩くこととジャンプ、そして波動拳のみ。攻める手段が少ない分、対応する側は楽になる。それは「勝ちやすい」ということであり、俗に言う「待ち」が使われやすいのもこのためだ。

近づくには、歩いて近づく。飛び込んだとしても迎撃されやすいし、何より相手に攻撃を当てることができないので、次の攻撃の先手を取ることができないのだ。また、同じ理由で波動拳もできる限りガードせず、ジャンプ等でかわすこと。

◎中間距離（スタート時点から小足払いが届く間合い）

歩いて近づき、相手が技を空振りしたらその隙に大足払い。ガードしていたらそのまま投げに行く。波動拳は踏み込んでいれば相打ちで相手を転ばせることができる。これが基本となる。

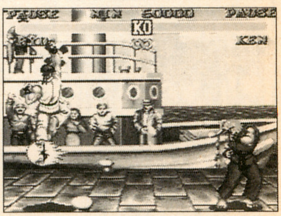
メインとなる技は大足払いだが、小・中足払いもキャンセルまでつなげて使っていく。足払い各種のリーチは体で覚えること！

いかにして相手に隙を作らせるか。先に動いて自分に有利な状況を作り出すか。相手が動こうとしている、またはガードを固めているかを瞬時に判断して動く。常に攻めと守りを同時に意識しつつ戦うことが重要だ。手先の器用さも必要だが、何より相手の動きを見て、瞬時に、正確に、相手の行動を読むことが必要になる。プレイヤーの負担も大きいが、リュウ・ケン対決で最も面白い部分だけに、ぜひ覚えてもらいたい。

◎近距離（密着状態）

この状態の場合、互角ということはありえない。どちらかが技を当てた（ヒット・ガード関係無し）状態であり、基本的にその人が有利な状況だ。有利な側は足払い・投げ・そして昇竜拳の3択攻撃を仕掛ける。当然、返す側は不利だが投げには投げ返し、昇竜拳、足払いにはしゃがみガードで返そう。

この技を当ててからの投



すべてのストⅡシリーズで戦い続けられているリュウ・ケン対決。これだけわかりやすく、これだけ奥の深い対戦はないだろう。

ストリートファイターII

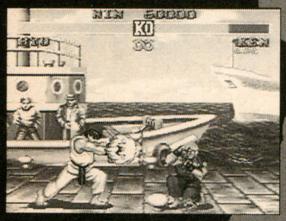
重要ポイント

★足払い波動拳

リュウ・ケンで最も重要な技で、小・中・大どの足払いからでも有効である。

1ドット削ることが有効なのではなく、当てた後は攻めの主導権がこちら側にあり、なおかつその時の間合いが有利であることが大きい。大はリーチ・判定ともに強いが、外したときの隙がでかい。中は隙も少なくリーチもあるが判定がやや弱い。小の判定は強いが、リーチがないという欠点を持つ。

この技の有効性を最大に生かすには、歩いて踏み込みながら使うことだ。ただし、普通にやろうとすると足払い昇竜拳になってしまう。そうならないためには、波動拳のボタン操作を多少遅らせればOK。慣れない人は、レバーを後ろからぐるっと半回転させるようにすれば昇竜拳にならないはずだ。



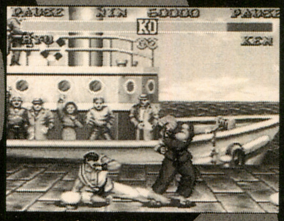
攻めの流れを作る足払い波動拳。この技の発見により、対戦の面白さがさらに進化していったのだ。

★フットワーク

足払いを絡めた攻撃がメインのこの戦いでは、間合いのほんの少しの差が大きな意味を持ってくる。相手の技の空振りに合わせて踏み込んで投げる、という手段はその代表的な例だ。大足払いだとかなり余裕をもって投げにいけるし、中足払いでもギリギリの間合いからなら投げにいける。

また、相手の踏み込みからの足払いを少し下がって空振りさせるのも有効。慣れてくると、「この距離からだとこのくらい踏み込んでから足払いを打てばとどく」というのがわかってくる。これは、距離ではなくタイミングで覚えている人が多い。そこをついた方法だ。勿論、踏み込んできた相手に対して、こちらも踏み込んで先に攻撃するというのも良い。

攻撃手段は大足払いでもいいが、できれば投げを使う。相手を画面端に追い込みやすいからだ。



ここまで近づいても中足払いは当たらない。この空振りの隙に投げに行けるぞ。

げは一般に「ハメ」と呼ばれるもの。気に入らない人はやらなくてもいいが、なにかしら隙があったからこそ不利な状況になる。そのように追い込まれないこと、厳密に言えば「相手に倒されない」「飛び込み攻撃を確実に返す」ことの重要性をよく認識すべきだろう。

飛び込みに関して

この攻略は地上戦をメインとしている。これは断言してもいいが、うまい人ほど地上戦のみで戦い、飛び込むことはほとんどない。飛び込み攻撃というのは基本的にバクチであるからだ。

かといって飛び込みに対する技をおろそかにすることはできない。地上戦に勝てないからと言って、飛び回っているような相手ぐらいは軽く倒したいものだ。

・昇竜拳

対空技として抜群の能力を持つ。コマンドが難しいこと、リーチが少し短いことを除けば弱点は何もない。ただし空振りは厳禁だ。

◎立ち大パンチ・大キック

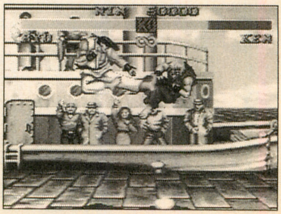
タイミングが少々難しいが、はっきり言って昇竜拳よりも頼りになる。相打ちも多いがボタン1個で簡単に出せるという点は大きい。

◎登り蹴り

遠距離からの飛び込みに対して効果を発揮する。相手が攻撃を出す前にこちらから近づいて技を当てるのが目的なので、相手が技を出していると負けやすい。

◎投げ

相手のジャンプ攻撃をしゃがんでかわして投げる。相手が引きつけて攻撃を出すと確実に負けるが、大パンチなどを使っていると相手は相打ちを狙って早めに技を出そうとする。その隙をついた方法でダメージもさることながら、精神的ダメージが大きいのだ。



とても強い登り蹴り、通称「ロケッティア」。昇竜拳の判定が小さいリュウ・ケンにとっては貴重な技だ。

知る人ぞ知る「伝統の一戦」！

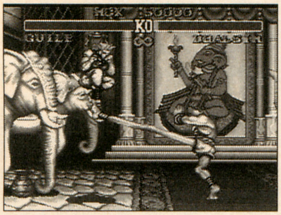
ガイル VS ダルシム

元祖より頂上対決として知られる組み合わせ。「ダッシュ」になり、さらに極まった対戦がされる！

基本的な対戦の流れ

お互い攻め込めないためどうしても待ち合い、持久戦となりがち。それぞれの投げを絡めた連携が怖いからだ。近距離で戦わない場合、ガイルにとってはリーチが、ダルシムにとってはソニックブームが邪魔な存在になる。

しかし、ハイレベルな戦いになるほど無駄な動きはなくなり、その洗練された対戦内容の緊張感は高い。高い能力のキャラ同士を引き出し尽くした、頂点の対戦を本項を参考にして体験して欲しい。



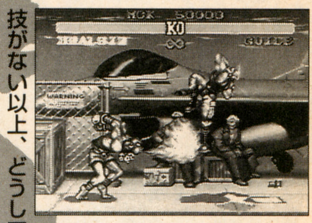
ガイルが垂直ジャンプしたときの対処も重要。パンチとキックをうまく使い分けたいところだ。

ダルシム側の視点

隙を見せないことが勝利のポイント

リーチがありヨガファイヤーがコマンド技である以上、ダルシムが試合の主導権を握りやすい。というより、そうならなければ対戦の展開が苦しくなる。一回で一気にダメージを与える技がない以上、どうしても試合の流れを自分側に保ちつつ、少しずつダメージを与えていくしかないからだ。伸びる手足とフェイントを入れつつのヨガファイヤーで押していく。それにつられて飛び込んでくればこちらのもの。確実に落とそう。立ち中キックがどの間合いでも使えるが、相打ちが多い。それを避けたいのであれば、間合いが遠ければ大パンチ、近ければ小パンチと使い分けよう。余裕があれば、逃げジャンプ大パンチが最も安定している。

このように安定した戦いを続ければ負けることはないのだが、そうもいかない。



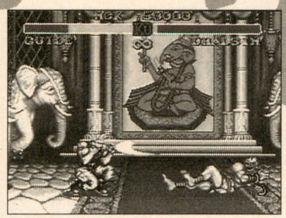
フェイントのヨガフレイム。飛び込みに対してほぼ完璧だし、隙もあまりないのでかなり有効だ。

どうしてもフェイントや手足を伸ばしている時にソニックを打たれてしまうはずだ。ガード・ヒットどちらにせよ、その時は冷静に「見て」判断することが必要になる。

また体力差が大きくなりどうしても攻めなければいけなくなった時は、とりあえず大スライディングが届く距離まで近づく。そしてソニックの隙を突いて大スラを狙っていきたい。

ガイル側の視点

多少のダメージで焦らない強い忍耐力が必要だ



とりあえずこの間合いまで近づく。あとは読みだ！

どうしてもヨガファイヤーとダルシムのリーチの長さに押されてしまうので少

対ガイル必須事項

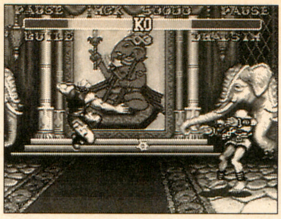
- **しゃがみ小パンチ**…ダルシムが動いたときにサマーでやられるのはツライ。そこでサマーが届かない範囲を知っておく必要がある。それはズバリしゃがみ小パンチをギリギリでガードさせた間合いだ。ここまで開けば安心してヨガファイヤーを打てる。
- **ドリルすかし投げ**…ガイルがサマーを打てない状態のとき、ドリルで目の前に着地してそのまま投げる技。ガイルがピヨりそうな時に狙うと決まりやすい。間合いの調整が少々難しいが、どの相手にも使えるのでマスターしておくべきだろう。
- **小スライディング**…ギリギリまでソニックを引き付けて小スラでくぐる。ガイルにダメージを与えるため近づくのに有効な方法で、すぐに動けるのが大きい。ガイルはこちらの小スラに反応して何かし技を出していることが多く、それはほとんど届かないので確実に有利になる。ただかなり難しいので要練習。

大スラ…大スライディングの略。小スラも同じこと。

ストリートファイターII

対ダルシム必須事項

- **垂直大パンチ**…下方向に判定が強いのでヨガファイヤーをジャンプでかわしたとき、着地にパンチを合わせようとするダルシムの手を叩く事ができる。立ちキックを出してきたら負けるが、その時は早めにパンチを打てば相打ちにはなる。
- **立ち小キック**…スライディング、しゃがみパンチをすべて返す。遠い間合いからならドリルも大丈夫。ただし近距離はダメ。サマーを使う必要がないなら、牽制はしゃがみパンチよりこの技でやるのがよい。
- **溜めソニック**…ソニックのレバー操作からボタン入力までの受付期間の長さを最大限まで利用したソニックの打ち方。溜め状態から一瞬、前にレバーを入れてすぐに戻してからボタンを押すと不利なので相打ちでもいいから必ず技をだすように。

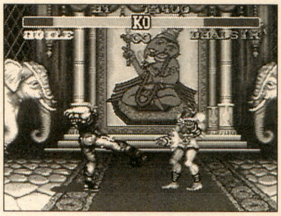


とても強い垂直ジャンプ大パンチ。ドリル対策にも使えるし、密着戦のなかで出してみても面白いぞ。

しぐらいのダメージでは焦らない心構えが重要。あとソニックは正確に「溜めソニック」（後述）でうつ。強のヨガファイヤーでも4回まで打ち消す事が可能。

ソニックを溜めながら時々ジャンプなどで攻撃をかわしつつ、相手の隙をつけるかが勝敗の分かれ目だ。

一回の攻撃で、できるだけ大きなダメージを与えることができれば一番楽なのだが、飛び込みはダルシムがうまく対応すると、せいぜい相打ちぐらいにしかならない。ある間合いから小パンチで飛び込むという技もあるが、これは難易度が高い。先読みで飛び込むのはあまりにもバクチだ。



ソニックをくぐってきたダルシムに立ち小キック。連続ヒットすることが多いのでビヨらせるチャンスだ。

少々苦しいが、ソニックを絡めた連携を当てていくしかないだろう。ダルシムはヨガファイヤーの隙に飛び込まれるのが恐いので、フェイントや牽制として何かしら技を出していることが多い。そこにソニックを打つ。ヒットしたらラッキーだし、ガードさせれば有利になる。ヒットした場合は後一回の大攻撃でビヨらせることができるのでどんどん近づいていこう。キック系にはしゃがみアッパー、パンチ系には足払いを相打ち覚悟であわせていく。こうなると飛び込みも有効だし、それを警戒してガードしているならば投げも悪くない。

結局、どれだけ根気よくソニックを打ち続けられるか、どれだけヨガファイヤーに対応しきれるか、だ。無駄なダメージをできる限りさけ、ワンチャンスをものにできるようにしたい。

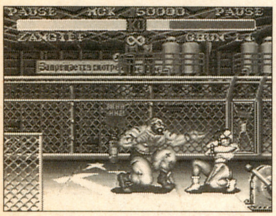
完全絶対脱出不可能スクリューハメ（「ターボ」まで）

まず、相手の起き上がりに立ち小キックの終わりぎわを重ねる。相手の対空無敵技が成功しても攻撃が発生するまでに時間があるのでガード可能。ガードしたら大足払いで転ばせ、ヒットしたら連続技でもある大足払いにつなげる。

ガードされたときはしゃがみ小パンチ（連続技）。その間に1回転させ途中に中パンチに押し替える。回転が終わる頃に小パンチがで戻るのだが、相手のガード硬直が切れるのと小パンチの硬直はほぼ同じなのだ。

その瞬間に中パンチを離すとスクリューになる。またそのタイミングで無敵技を出されても、ボタンを離しているだけだからガード可能。再び大足払いで転ばせよう。

ただし、スーパー以降は空振りモーションがでるため不可能である。



ボタンを押したときと離すときに入力が可能なことを利用したテクニック。完璧に決める人もそういなかったけどね。

ドリル…ドリルキックのこと。ジャンプしてレバー下＋大キック。
くらい投げ…相手の飛び込み攻撃を喰らってから投げをいれること。打点が高くないとダメ。

ストⅡを語り尽くす！

数多くのゲーマーを魅了したストⅡ。その熱中ぶりはすさまじく昼夜寝食仕事学業までも忘れさせた。本コーナーの最後にストⅡにハマリまくった4人の座談会を掲載する。雑誌上では語られなかったストリートゲーマーたちの熱い息吹がここに！

情報源は○ーメスト

ゴ：ザンギエラ、タイガーウッポーカット。あの誤植はすごすぎでしょ。記憶に残ってますよ。

――いきなりメストネタか。

S：ザンギュラとかあったよね。

ゴ：ジャンプ大ピンチも爆笑もの。これ狙ってるだろって。

――今はあまり派手じゃないけど、メストの誤植はすごいよね。

ラ：「ザンギュラのスーパーラリアッ上」（笑）。

ネ：制作進行がきつかったのかな。

ゴ：誤植のいくつかは狙ってるでしょ。

S：メスト上で流行ってたよね。「スクリュー戦隊ザンギュラス」とかあったし（笑）。

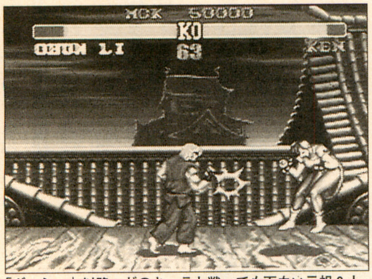
キャラクターあれこれ

ラ：「ダッシュ」以降のガイルってどの相手にも良い勝負できるし、楽しめるよね。

ゴ：バランスいいですよ。

ネ：どのキャラにも有利なんだけど、決して有利すぎない。

S：リュウ使ってもガイルは楽しいし、ガイル使ってもリュウは楽しかったな。



「ダッシュ」以降、どのキャラと戦っても面白い元祖8人。名勝負と呼べる組み合わせも多いのです（特にリュウ・ケン）

――うん、俺もリュウ使いとしてはガイルが一番好きかも。

ラ：あとはリュウ・ケンかな。一番バランスがいいと思うけど。

S：リュウ・ケンて、どのキャラで戦っても楽しいよね。人によってタイプが違うから本当に飽きない。

――ホント、絶妙なキャラだよな。

ラ：基本技も充実してるし。

S：というか、最初の8人はどれも楽しめるよね。どのキャラもプレイスタイルが違うし、そのキャラに合わせた戦法も重要になってくるから。

街で見かけた「待ち」

ネ：「待ち」はどうしようもないなと思ってたとき、「待ちには待てばいいんだ」、ということに気がついてえらく感動した事がある（笑）。

一同：（大爆笑）。

ネ：確かに負けない、と（笑）。

――でも、たいしたことないやつ

◆座談会参加者紹介◆

・ランスロット（ラ）
持ちキャラ…ザンギエフ
現在、某ゲーム会社でグラフィッカーとして活躍中。格闘ゲームはどれも強い。某SOKのゲームでいきなり無限段を自力で発見していた。

・☆ゴリ☆（ゴ）
持ちキャラ…ダルシム
現在、某ゲーム会社でセガ系プログラマーとして苦労している金髪の人。過去に「サムスピ」の大会でベスト16に入った経験あり。

・SCTIGIL（S）
持ちキャラ…ガイル
現在、PS系プログラマーの人。どのゲームをやらせてもうまい。クリアするまでのスピードがとても速く、やり込み方もハンパではない。

・ネロ（ネ）
持ちキャラ…春麗
現在、ネットワーカーとして千葉県に在住中。ストⅡはダッシュ以降やってないが、やたらに空中投げがうまかった。QUAKE中毒者。

・司会者（――）
持ちキャラ…リュウ
本誌編集部の問題児として暗躍中。理論は詳しいが、不器用なため対戦は弱い。ストⅡとバーチャで新車が買えるほどお金をつぎ込んでいる（馬鹿）。

ストリートファイターII

なら一回投げてしまえば、結構崩れるよね。

S：そう。一回蹴り投げすれば。

ゴ：やられると、「あっ」て思いますから。

――でも、それやるとハメだって台を叩かれるんだよな（笑）。

ゴ：「待ち戦隊」とか、いましたね。こっちで勝手にそう呼んでいたんですけど。5人いて、同じ様な服を着てるんですよ。それで青い服ばかり着ている奴は「待ちブルー」（笑）。でもその集団、知り合い同士じゃないんですけどね。

――なんだそりゃ。

ゴ：「ブラック」が一番嫌われていましたね。気が弱くてヤンキーとかに乱入されて脅されて小さくなってるんだけど、待ち続けるの。それで灰皿とか投げつけられてました（笑）。でも待ち続けてる。

――それ、実は凄いんじゃない？

CPU戦も熱かった！

S：ストIIはCPU戦も熱かったよね。8人を倒すと、新しく3人でてくるでしょ。最初興奮したなあ。凄く強かったし。あと、最後はやっぱりサガットか、と思ってベガが出てきた時も本当驚いた。

ネ：あのラスボスは鬼だった。

ラ：出しっぱなしのキックが大キックだよね。すげー音がして。

――元祖はCPU戦も楽しかったね。

ネ：6人目のザンギにアイアンクローだけで半分減らされた。

ラ：あったよね、6、7人目のブランカがすげー強敵で。

ゴ：初心者キラーっすよ。

S：メストに載ってたけど、4人目のケンが強かった理由がボーナスステージで自分の車を壊されたから、というやつ（笑）。

ゴ：それ、有名でしたね。

S：本当は強くないんだけど、アルゴリズムがなんか不安定だから、突発的に強烈な技を喰らって負けちゃうんだ。

ネ：ボーナスステージも各キャラで色々なパターンがあったね。

ゴ：開幕、真空投げでしょ（笑）。

S：車の上でスクリュー（笑）。

ラ：そういや、ボーナスステージで戦えたんだよな。

――あれがあると、得した気分だったよね。なんか、1ラウンド分よけいに遊んだ気がして。

ラ：自分の番だと思ってボーナスステージだったりすると、妙に和んだりした。

ゴ：この俺のテンションはどこへ、って思った（笑）。

ネ：でも、タルとか一生懸命壊しちゃう（笑）。

S：アッパー波動でタルを壊しつつ相手を攻撃するとかやってたな（笑）。

ゴ：いま思うとあれ楽しかったすね。復活して欲しいですよ。

――ハイスコアはどんな感じだったっけ。

S：ガイルでトップは220万とかいってたよね。

ゴ：ツメ×9とか。おいおい、そこまでするか、って。

――ガイルのスコアは熱かったよね。2000点空中投げとか。

ゴ：春麗を投げるパターンとか有名ですよね。

――全キャラでできるんだっけ。

ネ：ザンギとかバイソンのパターンもかっこよかった。

S：確かブランカが一番難しくて。起き上がりに絶妙な間合いで垂直ジャンプすると、ブランカが飛んできて投げることができた覚えがある。

ストIIは情報が重要でしたね

S：ストIIの対戦が流行しだした頃って、地域によってものすごくプレイヤーレベルの差があって。都会にいって技を覚えて帰ってくると、田舎ではずっと勝ち続けることができたりしたな。

用語解説

●メスト
アーケード情報誌「ゲー○スト」のこと。

●バランスが良い
能力の差が少なく、良い勝負がしやすい組み合わせ。あるいはそのようなキャラをさす。

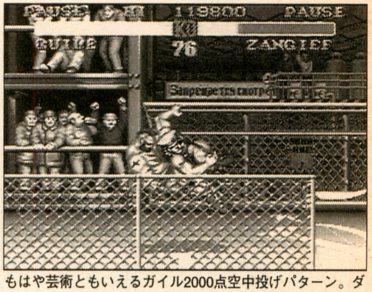
●アルゴリズム
CPUの行動パターンのこと。

●ツメ×9
バルログのツメを9回とること。ハイスコア争いで重要で、ダブルノックダウンと併用して最高10回までとることが可能。

●吸われる
遠い間合いから投げを決められること。投げ間合いの広いダルシム・ザンギ相手の時によく言われる。離れた間合いからスクリューを決めたとき、相手が吸い込まれるようにして投げられることから「吸い込む」という表現が生まれた。

●めくり攻撃
飛び込みから相手の背中にひっかけるようにして攻撃すること。ガード方向が逆になる。もとはメスト用語。

ネ：東京に行って帰ってくると、必ず新しい技を身につけてて、それで勝ちまくってた。
ラ：あのころの情報は本当に役立つ情報だったね。
S：ストⅡの情報ってそのまま力になったし、それを実戦している人を見るとすごいと思った。
――強い人が尊敬できたよね。それは情報の重要さがあったからかな。ただ器用な人が勝つのじゃなくて。
ゴ：神田からきた強烈なダルシム使いをみて、俺はそこからダルシムを使いだしましたね。
ラ：おれもうまい人が立ちスクリューをやってるのを見て。その人にやり方を教えてもらってからザンギを使い始めたな。
――俺もそう。うまいリュウ使いがいて、そいつに教えてもらってリュウ使いだしたもの。で、そうやって対戦していくうちに常連仲間ができていったんだけど、ああいうのってやっぱりストⅡが初めなのかな。
ゴ：ストⅡからでしょ、たぶん。
――それまでのハイスコア争いの常連とはまた違ったよね。最初の頃って横に並んで対戦やってたでしょ。だから自然に会話をすることになって。それでだんだん仲がよくなっていった。
ラ：テーブルだったよね。
ゴ：それで2P側いいっすか、とか聞いたりしてた。1P側が苦手でしたから（笑）。
――そうそう。そうやって仲間が増えていった。
ネ：俺、隣の人に教わりながらやってたな。倒れているザンギに近づいちゃダメだよ、とか。
S：ああ、歩いて近づいてたよね、春麗で。
ネ：何をしていいかわからない。
ゴ：それで吸われちゃうと。
ネ：そうなると、「ほら、吸われちゃうだろう」って（笑）。



もはや芸術ともいえるガイル2000点空中投げパターン。ダメージが少ないのでかなりの回数投げることが可能なのだ。

――俺もさっき言ったリュウ使いの人に足払い波動拳の有効性を教えてもらったんだよ。当時は足払い波動拳なんて1ドット減らすだけの技じゃん、と思っていたから。
S：当てた後の状況がリュウ・ケン有利になるんだよね。
――試合の流れを作る、というのを初めて感じたなあ。
ラ：対戦でめくり攻撃をくらったときはビックリしたな。
ネ：ガード不能かと思ったよね。
ゴ：俺は、地上戦の強い春麗を見たときは驚きましたね。みんな小キックで飛んでいたから。
S：投げと足技が強くて。簡単にピヨらされてたなあ。

アドレナリンでまくり

ラ：ストⅡって聞くだけで、当時はドキドキしていたね。
S：そう、それでゲーセンに着くまでの間に今日はどのキャラ使おうかな、って考えるのが楽しかったな。
――1回目はどのキャラで入ろうかな、とか。
ゴ：でも、ストⅡの対戦は本当に緊張しますよ。たまにやったら震えがきましたから。
――とにかく集中するよね。
ラ：そうそう。対戦しながら凄いスピードで頭の中で考えて。
ネ：絶対、アドレナリン出てる。
ラ：あんなに興奮したゲームは最初で最後かも。他の事は何も考えないままに没頭していたから。
S：いくら遣ったかなあ。
――それは言わないで（笑）。
ゴ：みんな同じですよ。30万くらいかな（笑）。
一同：俺もそれくらいだ（大笑）。

◆対談を終えて◆

ストⅡについて語ること6時間以上…。一つのゲームでこれだけ長く語れるものはそうないだろう。たかが対戦、たかがゲーム。そんなこと、熱くなっている本人たちもわかっているのだ。
先日、「ストリートファイターコレクション」の発売が発表された。3DOに続いてシリーズ中最も人気のある「X」が家庭用に登場する。それが今の格闘ゲームに慣れた人たちにどのように映るのか、今から楽しみである。

本誌初の32ビットゲームマシン特集！

SUPER 32X 特集

メガドライブを32ビット機にアップグレードするハードとして誕生した「スーパー32X」。
地味ながらも良質なソフトのラインナップで、メガドライブファンを魅了したといえるだろう。
だが、大勢のユーザーを引き付けることができず、その役目を終えようとしている。
そんな「スーパー32X」というゲームマシンを、本誌が徹底解剖する！

熱狂的なファンに愛されているハード

知られざるスーパー32Xの世界！

メガドライブの拡張ユニットとしてユーザーに期待されて登場したスーパー32X。しかし、その期待とは裏腹に、一年余りでその市場は消えつつある。だが、熱狂的なユーザーには現在でも絶大に支持されているのだ。

スーパー32Xとは？

スーパー32X（以後32X）は、32ビットアップグレードブースターと銘打たれ、その名の通りメガドライブを32ビットゲームマシンにパワーアップさせるべく登場した拡張ユニットである。「イチ、ニッ、サンッ！」のCMでお茶の間の注目を集めたプレイステーションと同じ、94年12月3日に発売された。サターンの発売日が11月22日だから、32Xがセガの最新ハードということになる。もっとも、白い筐体のニューサターンのことを言われると身も蓋もないが。

と冗談はさておき、32Xが素晴らしいハードであることは間違いない。搭載されたCPUは32ビットのRISCチップ、日立SH2。これはサターンにも採用されているCPUで、メガドライブの演算能力を大幅にアップ。当然、多くのユーザーが不満を抱いていた発色機能も強化された。さらに新たな音源が二つ搭載され、「エレメカ声」だの「風邪をひいている」だのと揶揄されることの多かった音声なども、クリアに再生できるようになった。CPUの他には機能強化のための特殊なチップを用いなかったおかげで、17,800円という低価格を実現したのも称賛すべき点であり、メガドライブの欠点を補いながらのトータルな性能アップのバランスは素晴らしかった。新たに与えられた機能と、それに伴う負担はCPUパワーで吹き飛ばす。その単純とも言える男らしい設計思想に、巷のメガドライバー（メガドライブのサポーター的存在の人々）たちはシビれ、真なるメガドライブの後継機の登場に胸を躍らせた。

厳選された良質のソフト群

いくらハードが素晴らしくても、ソフトがお粗末では元も子もない。だが、32Xはソフトの面においても非常に充実していた。ハード発売当初に32Xでしか遊べないオリジナルタイトルが用意されなかったとはいえ、完成度の高い良質なソフトが、バランスよく投入された点に注目したい。「スペースハリアー」、「バーチャレーシングデラックス」、「DOOM」などという良質ながら「古い」という印象をぬぐえないソフト群は、ともすれば32Xというものを広く一般に浸透させるつもりがないのではないか、という印象を抱かせる。だが、それらはハードの購入層を考慮、理解したうえでの厳選されたタイトルであり、違いのわかる、誇り高きメガドライバーの心をくすぐった。マイノリティに向けられた優しい視線。少ない顧客を大事にする大企業らしからぬセガの姿勢はもっと評価されてもいいはずだ。

メガドライブを始めとす

る過去のハードにおける立ち上げ時のソフトラインナップの弱さを指摘されることが多かっただけに、32Xに対するセガの対応が際立って見えたのも事実だが、そこには派手な広告戦略などは見られなかった。32Xを支えたのは、少数精鋭ともいえる、良質なソフト群と、それに心底惚れ込み、心打たれた人々であった。ユーザーの絶対数が少ないにもかかわらず、妥協することなく練り込まれたソフトが供給され、それがキチンと評価される。世間の目はどうであれ、ユーザーにとっては理想的な市場が形成されていたのである。

愛すべきマシンなのだが…

しかし、マニアックな購入者層の心をとらえ、満足させるサービスを提供していった32Xのマーケティング戦略は、長所よりもむしろ短所が大きく露呈することとなる。いくら「スペースハリアー」や「アフターバーナー」が時代を超えた名作であったとしても、そしてそれが完全移植されたといっても、喜ぶ人間はほんの一握りであり、世間が下す評価は「古い」の一言だった。また、アイキャッチは弱いものの、やり込んでみて初めてジワジワとその面白さがにじみ出てくるシブいソフトが多かったのも致命的だった。時代はセガサターン、プレイステーションといった新世代機へと世代交代を遂げている時期であり、ビジュアル革命が進んでいたのだから。

あるセガファンはこうつぶやく。「いつもこうだよ…」。発売時期が悪かったのは確かだが、ソフトの質がこの上なく高かったこともまた事実。ゆえに最も深くユーザーから愛されたであろうハード、32X。ユーザーの情念の炎は未だ消えることはない。夜な夜な漆黒の愛機に火を入れるプレイヤーがあなたのそばにも…。

メガドライバーの情念が生んだ産物を見よ!

「ソニック＆ナックルズ」とメガキーで高さを稼ぐのがポイント。仕上げはメガドラ版「バーチャレーシング」で。レッツトライ！

メガドライバーたちの愛は海よりも深い。彼らは、ソフトを購入することを「保護する」と呼び、市場に残された数少ないソフトたちをコレクトすることに余念がない。まさに「業が深い」という言葉がピッタリな人々なのである。

ましてや、32Xにまで手を染めているような輩ともなれば、なにをかいわんやである。

彼らは、電源が三つ必要になることなどものともせず、メガドライブ、メガCD（もちろん両方とも1の方だ）、32Xを合体させることに至上の喜びを感じてしまうという。

左の写真は、今回の特集に協力していただき、メガドラ関係の草の根ネットも開設されているAizel氏が思わず建ててしまったという、通称「メガタワー」。

その高さもさることながら、手前に装着されたワイヤレスコマンダーと死角にあるメガモデムが作品をグッと引き締めている。

ステラアサルト

32Xに燦然と輝く3Dフライトシューティングの傑作

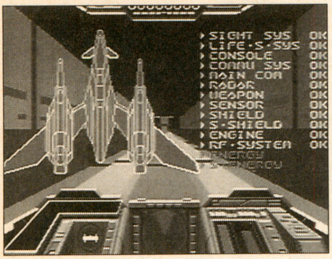
比類なき研ぎ澄まされたセンスは、下手な新世代機のゲームが裸足で逃げ出すクールさ。オーナーを誇りたくなる逸品だ。

カートリッジに詰まった小宇宙

フェザー出撃！

メガドライブに火を灯す。スタートボタンを押す。その瞬間からプレイヤーの心は体を離れ、フェザーのコックピットへと誘われる。プレイ中に他の刺激を体に感じても、脳味噌まで伝達しない。全ての神経はモニタの向こうに広がる、深遠なる宇宙空間に集中。「ステラアサルト」はそんな気持ちにさせてくれる宇宙空間を舞台に繰り広げられる3Dシューティングゲームだ。

プレイヤーは連合軍のパイロットとなり、新型戦闘機「フェザー」に搭乗し圧倒的な軍事力を誇る反乱軍に立ち向かう。作戦遂行に使用される機体、フェザーには「フェザー1」と「フェザー2」の2タイプが用意されている。それぞれ火力や積載燃料等に一長一短があるのはもちろんだが、最大の違いはフェザー2のほうは複座式という点である。フェザー2は、操縦と射撃を全てマニュアルで行う以外に、操縦をコンピュータに任せるオートパイロットが可能なのである。この時、プレイヤーはガンナー（砲手）としての仕事に専念することとなり、ちょうど「スターブレード（91年、ナムコ）」のような感じになる。もちろん、二人同時に乗り込むことも可能で、その場合には1P側が操縦、2P側が射撃を受け持つ。



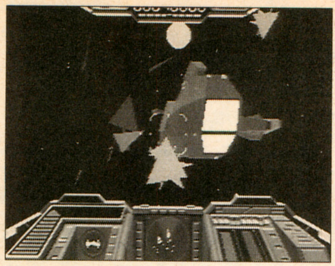
カタパルトから射出される前のステータスチェック。出撃時に「いきまぁす！」と叫ぶ人多数。

ゲーム内容は、往年のベクタスキャン（脚注）の超名作「スターウォーズ（83年、アタリ）」を彷彿とさせるもので、広大な宇宙空間を縦横無尽に飛び回れるのが最大の魅力。フライトシミュレーションなどには馴染みのない、一定のレールの上においてしか自由に飛行することを許されていなかった多くのコンシューマプレイヤーたちは、驚き、感動し、狂喜した。

レーダーを見つめ、敵機を捕捉。視界に入れる。一つ呼吸をし息を止め、機影を照準に捉える。命中。舌なめずりをし、砕け散る敵機を尻目に叫ぶ。「ビンゴォォ！」。対艦戦ともなると興奮はさらに高まる。弾幕をかいくぐりブリッジ（艦橋）を落として戦闘力を弱める。いきなり中心攻撃を開始して撃沈体制に入るのもよいが、ここは外側の主翼などのパーツを徐々

（脚注）ベクタスキャン：通常のTVモニターに使用されているラスタスキャン方式と異なり、座標を結んだ線、ベクトルで描画する方式。オシロスコープなどに使われている。

に破壊して戦力を奪うのがセオリーだ。作戦上の理由はもちろんだが、何よりも徐々に砕けて飛散していくポリゴンが抜群に美しい。この様を眺めて悦に入るのがロマンだ。



美しく砕け散る敵機。飛散するポリゴンがパイロットの目を保養する。

トレースモードのカメラワークに陶酔する

さらに感受性の鋭い、感情移入の激しいプレイヤーをアツくさせるフィーチャーが「ステラアサルト」には用意されていた。ある程度ゲームを進めるとタイトル画面に表示され、選択できるようになる「トレースモード」がそれである。このモードは自分のプレイ内容を俯瞰画面で眺めることができるというもの。最近よく見られる、ドライブゲームのリプレイと同じものだと想像してもらって構わない。しかし「ステラアサルト」の舞台は宇宙空間。目まぐるしく変わるカメラアングルは、機体の前後左右はもちろん、様々な角度を映し出す。モニタの向こうに実在性、現実性を見いだし、ゲームに世界を感じることのできる粋なプレイヤーは、トレースモード時の鑑賞に堪えるプレイをすることを心掛けた。彼らは、見映えのするフェザーパイロットを目指して精進した。エースパイロットであると同時に名演出家でもあったのだ。もちろん、こういったことを考えずにひたすらうちまくっても、トレースモードの素晴らしいカメラワークが映し出す映像は衝撃的に映るはずだ。

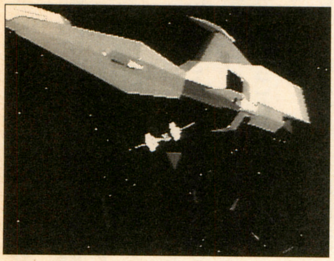
淡泊な演出の奥に秘められたもの

「ステラアサルト」には、反乱軍VS連合軍といった単純なバックストーリーが用意されているだけで、ゲーム中の演出もあっさりとしたものである。このゲームの発売時は、折しも時代は新世代機が登場してきたころでもあり、粋なプログラムよりも見せかけの豪華絢爛さ、派手なグラフィックが重んじられていた。当然、素っ気ないポリゴンで展開する「ステラアサルト」は見た目の魅力に乏しく、話題になることはなかった。

だが、その淡泊ともいえる演出のおかげで、プレイヤーはそれぞれの思い描く世界をゲームに投影することが可能だった。ある者はニュータイプに目覚めたモビルスーツパイロットに。ある者はルーク・スカイウォーカーのようなレベルパイロットに。またある者は暗黒惑星から銀河を救ったマーシャルオブフォース・パラゴンの称号を持つ歴戦の勇者に…。ゲーム中の随所に過去の映像作品やゲームへのオマージュ、引用とも思えるシーンがちりばめられていたこともあり、プレイヤーはそれぞれ思い思いのシチュエーションに己の姿を重ねた。プレイヤーの数だけゲームの世界が存在したといえるだろう。

そういった感情移入の一助となったのがオプション画面から選択できる「カラーチェンジモード」。その名のとおり敵、味方それぞれの機体の色をチョイスできるモードだ。原色を配すればロボットアニメのような雰囲気を演出できたし、逆に、全てをグレーにするとSF映画「スターウォーズ」の戦闘シーンの雰囲気をバッチリ演出することができた。自己満足の世界であるとはいえ、このモードはスタッフからの気の利いたプレゼントだった。

このゲームに魅了された人々は、新世代機で遊べる第二、第三の「ステラアサルト」を求めてさまよい続けている。だが、見た目は豪華でも、シャープに研ぎ澄まされた元祖の持つ魅力を超える作品はなかなか見当たらない。最初にして至高の逸品「ステラアサルト」。イカす奴である。



イカしまくりのトレースモード。モニタの向こうに空間を感じるひととき。

ステラアサルト

- ジャンル：シューティング
- 発売日：'95年5月26日
- 発売元：セガ
- 価格：¥7,800
- 容量：16M

パラスコード

ジャンプ&ハッキング！新鮮なプレイ感を持った異色STG

ひと味違うラインナップが顔をそろえる32Xソフト群の中でも、ひときわ異彩を放つ味わい深い一品だ。

チョット変わったクォータービューSTG

レッツハッキング!!

「パラスコード」は、斜め上からの俯瞰画面で展開するシューティングゲーム。画面から受ける印象は、ネオジオの「ビューポイント（92年、サミー工業）」や、アーケードの名作「ザクソン（82年、セガ）」に近い。余談だが、欧米でのタイトルは「ZAXXON's MOTHERBASE2000」となっている。しかし、タイトル画面以外の内容は日本版と全く同じで、「ザクソン」のような地形の高低差という概念はなく、普通のシューティングの感覚で操作できる。

自機はバイオユニットと銘打たれ、映画「エイリアン」のフェイスハガーを思わせる、どこか有機的なデザインで「パラサイト・コネクター」と呼ばれる。装備は正面へのシングルショットのみで、ジャンプが可能であるほかは貧弱な存在だ。アイテムを取得してパワーアップする、などということもない。では、どのようにして強大な敵に立ち向かうのか。その名称が暗示しているように、敵機を乗っ取る（ハッキングする）のである。そのメカニズムは、敵軍の兵器のほとんどが、高度に発達した戦闘コンピュータによって制御されていることを逆手にとったもので、敵機体のコアに干渉してプログラムと強制コネクトするというもの。

実際にハッキングするための手順は簡単で、敵機のコア（赤く輝いている）に重なるようにジャンプすればいい。成功すると、その瞬間からハッキングした機体が操作可能となる。小型戦闘機から中型の戦艦や削岩機など、火力や機動性、耐久力などが異なるさまざまな機体がハッキングでき、多彩に戦闘を運ぶことができる。このユニークなパワーアップ方法こそが「パラスコード」の真骨頂といえるだろう。また、ハッキングした機体はいつでも脱出可能で、脱出した後の機体を敵にぶつけてダメージを与えるといった使い方もできる。

さらに、パラサイト・コネクターにはラーニング機能が備わっている。これはハッキングした敵機の武器情報を学習する能力で、一定時間敵機をハッキングし続けると発動する。機体が青白い電光に包まれ、「レディー！」という声がすればラーニング完了。敵機を分離してからも、その敵が使用していた武器を使用することができるのである。ただし、一度に覚えられる武器は一つだけで、新たな敵をハッキングするとそれまで覚えていた武器情報は忘れてしまう。

デジタルな雰囲気がイカす

このゲームは敵を乗っ取る行為、ハッキングが肝となっているために、STGとしては全体のスピードがゆったりとしている。そのため、シューティングマインドを激しく揺さぶられるということはない。だが、そのユニークなパワーアップ方式や全編に漂う独特の雰囲気は、鋭い感受性と感性を有するプレイヤーを魅了し、継続意欲をかき立て、おおいにハマらせた。

第一の魅力はフルポリゴンでモデリングされたキャラクターたちである。ドット絵ならではの精細に書き込まれたグラフィックを犠牲にし、ポリゴンを採用して説得力のある動きを見せようという方針がヒシヒシと伝わってくる。美麗なテクスチャでデコレートされている最近のゲームを見慣れた目にはチープに映るかもしれない。だが、少ないポリゴン数、しかもノンテクスチャのソリッドなポリゴンで、実に多彩かつ個性的なキャラクターを作り上げるセンスは素晴らしい。なにより、よく動くのが楽しい。飛行形態に変形するロボットや華麗に宙返りする戦闘機、ズッコケて手足をバタつかせる小型ロボット、虫嫌いのプレイヤーを悩ませるほどの動きを見せるゴキブリやクモなどなど…。小さな雑魚キャラからボスたちまで、しっかりとした演技を見せてくれる。特に圧巻なのがステージ6のボス、ビッグモヤイ。巨大な顔、手、足が別々に動くのだが、ポリゴンならではの回転・拡大縮小や変形、指の動き、そして巨大なアホ面に、プレイヤーは驚き、シビれ、爆笑した。まさに「パラスコード」のランドマークといえる存在だろう。

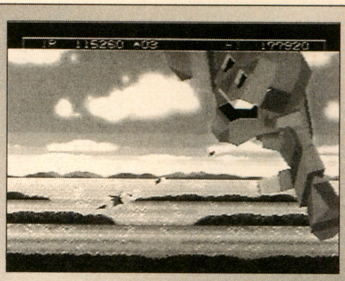
もう一つの魅力は音楽である。内蔵音源の硬質なサウンドが奏でるBGMは、CDには真似のできないテイストを持っており、狂ったようなテクノの楽曲とともにデジタル世代のプレイヤーを虜にした。特に、サンプリングボイスによる粋な合いの手が印象的で、素ポリゴンの無機質なゲーム画面にとてもよくマッチしていた。

最近の視点で見ると、画面の描き換え速度に若干不満が残るし、随所に見られる処理落ちも気になるところである。だが、雰囲気は実にいいし、ゲームの肝であるハッキングというフィーチャーも色褪せていない。新世代機のマシンパワーで、洗練された続編を見てみたいソフトの一つである。

パラスコード

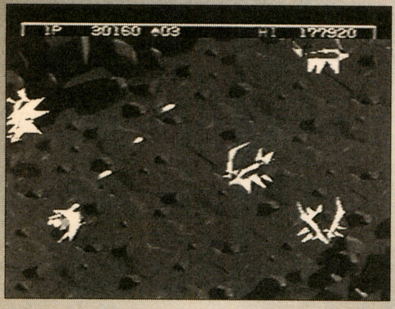
ジャンル：シューティング
発売日：'95年7月14日
発売元：セガ
価格：¥7,800
容量：16M

パラスコード名場面集



ステージ6のボス、ビッグモヤイ。あまりにもキッチュなその姿は、初めて見る者に目まいにも似た感覚をもたらす。

ステージ4に登場するカモメ。素っ気ないポリゴンで、有機的な生物をしっかりと表現しているのが素晴らしい。



ステージ5の洞窟内に巣くうゴキブリども。倒すと仰向けになり、縮小しながら消滅する。不気味だ。

スペースハリアー

ユーザーにとって満足できる移植がなされなかった「スペースハリアー」。しかし、32Xのパワーで完全な姿で蘇った。

抜群のセンスの良さ

「スペースハリアー」は、85年にアーケードに登場した3Dシューティングゲームだ。派手に可動する筐体が人々の度肝を抜き、一躍話題となった。後に、大型可動筐体を用いた「体感ゲーム」はアーケードの花形タイトルへとなっていく。

モニタの向こうに広がるゲームの舞台、「ドラゴンランド」の幻想的で独特な世界観も、人々を虜にするのに十分な魅力を持っていた。そして、それに被さるBGMも素晴らしく、ゲームミュージック史上に残る名曲揃いだった。

画面と音が織りなす、トータルなカッコ良さはセガが得意とするところであり、マシンスペックが向上したからといって、おいそれと真似のできるものではない。センスの塊といえる作品だったといえるだろう。

待ちに待った完全移植

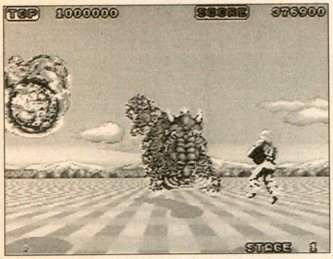
「スペースハリアー」は、実に多くのゲーム機に移植されたことでも有名だが、どれもプレイヤーに何らかの妥協を要求するものだった。

しかし、業務用登場から10年、ついに家庭用に完全移植された「スペースハリアー」が登場する。それが32X版であった。サターンの「SEGA AGES」シリーズでお馴染みの「るつぼチーム」の手による移植作業は完璧な仕事であり、多くのマニアたちを納得させた。

何より驚くのは、10年以上経過した現在プレイしてみても、その魅力は色褪せておらず、輝きを放っている点である。これはひとえに、先述したスタッフのセンスの賜物であると同時に、名作が名作であるゆえんだろう。

また、32Xの同時発売タイトルとしてこの作品を選択したセガの姿勢も忘れてはならない。購入層を限定する結果になったとはいえ、長年のユーザーの声を反映し、名作を完全な形で提供してくれたということを。

「スペースハリアー」は、後にセガサターン版も発売され、「32Xの存在価値が薄れてしまう」といったメガドライバーの声も聞かれた。しかし、これだけの名作が少しでも多くの人々に触れる機会を提供したセガには、称賛される理由はあっても、文句を浴びせられる理由はないだろう。



圧倒的なスピードで迫り来る色の洪水はプレイヤーを圧倒した。

★裏技情報

●アーケードモード

電源を入れてセガのロゴが表示されているときに、2P側のパッドのAとCを押しながらスタートボタンを押す。「ゲットレディ！」という声がすれば成功。

ゲームオーバーになってもその場からコンティニューできる。

●DIAGNOSTICモード

アーケードモードにした状態でタイトル画面を表示させ、1P側のパッドのA、B、Cボタンを押しながらスタートボタンを押す。

DIAGNOSTICモードに入り、モニターのカラーチェックやI/Oテストが行えるようになる。気分はゲーセンの店員か基板オーナー。

スペースハリアー

ジャンル：シューティング
発売日：'94年12月3日
発売元：セガ
価格：¥4,980
容量：16M

バーチャレーシングデラックス

業務用で一世を風靡し、レースゲームのエポック作品となった「バーチャレーシング」の移植版。

バーチャルな衝撃

「バーチャレーシング」は、92年にアーケードに登場したF1を題材にしたレーシングゲームである。フェラーリを模したと思われる深紅のDX筐体はインパクト抜群で、大型体感ゲームのパイオニア、セガの存在を改めて感じさせるものだった。折しもF1ブームが最高潮に達していた時期でもあり、またバーチャルリアリティという概念に人々が夢を馳せていたことも重なって大ヒットとなった。それまでは、一部のマニアしか話題にすることのなかった「MODEL1」などといった基板の名称をポピュラーなものとし、「ポリゴン」という奇妙な音の響きを持ったテクノロジーを一躍有名にした功績も讃えられていいはずである。

ゲーム内容は、タイトルに「バーチャ」と冠しているのに恥じぬ出来栄えで、プレイヤーはポリゴンならではの現実感に陶酔した。従来のラスタスクロールで展開されるレースゲームでは、インベタ走行に徹することが最大の攻略ポイントだった。だが、「バーチャレーシング」では、アウトインアウトの走りを実践することを要求された。いや、むしろモニターの中の空間が現実的であるあまりに、プレイヤーが自然とアウトインアウトを実践していた、といったほうがいいかもしれない。

いずれにせよ、ポリゴンという技術によってシミュレータ色が強まり、よりリアルな世界をプレイヤーに突き付けた「バーチャレーシング」は、エポックメイキングな作品であったのは間違いない。

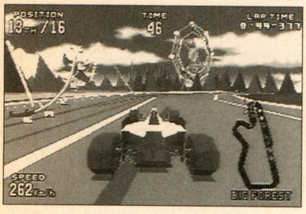
アーケードを超える好移植

32X版の「バーチャレーシングデラックス」はアーケード版の移植だが、「デラックス」の名は伊達ではなく、アーケード版プラスアルファ、いやそれ以上の完成度だといえる。パッケージにも「アーケードを超えたおもしろさ!!」と謳われているくらいだ。

具体的にはコースが二つ追加され、車種もフォーミュラに加えて、ストックカーとプロトタイプが使用可能となった。特に、走り込むほどに違いがにじみ出てくる3種類の車たちは、それぞれ独特の面白さを持っているのはもちろんだが、プレイヤーの腕前に合わせてフレキシブルに楽しめるようになっているのが画期的だった。

そして、何よりも印象深いのが、粋なリプレイシーン。後のレースゲームでも見られるようになるものだが、未だにこのゲームを超えるものはないといえるほどに洗練された、抜群のカメラワークは必見だ。

今遊んでみると、画面の描き換え速度等に不満が残るのは確かだが、ワンフレーズのスカしたBGMを始めとする細かな演出は色褪せていないし、後のレースゲームたちに与えた影響は少なからぬものがあったはずだ。歴史に残る一本であるのは間違いないし、それにふさわしい作品である。



素ポリゴンの画面は今でこそチープに見えるが、当時は未来を感じさせた。

バーチャレーシングデラックス

- ジャンル：レース
- 発売日：'94年12月16日
- 発売元：セガ
- 価格：¥8,800
- 容量：24M

バーチャファイター

本特集の最後を飾るソフトは、セガが一時代を築いた超名作の移植作品だ

ゲーム史に残る名作

「バーチャファイター」は、93年にアーケードに登場した対戦格闘ゲーム。アップライト筐体に映し出されたその映像は、従来のゲームとは明らかに異質のものであり、人々の目を釘付けにした。セガはソリッドなポリゴンでもって、有機的な人間の動きを見事に表現してみせたのである。効果的なグラデーションを用いたグラフィックで人々を魅了した「ゼビウス（82年、ナムコ）」が後のゲームグラフィックを方向づけたように、「バーチャファイター」の映像はゲーム史に残るターニングポイントであったといえるだろう。

何より「3D対戦格闘」という一つのジャンルを築き上げた功績を忘れてはならないだろう。そして、巷のロケーションに活気を与えたということも。

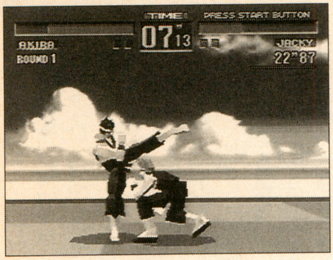
メガドライバーへのプレゼント

32X版「バーチャファイター」は業務用からの移植だが、家庭用のコンテンツとしては先にセガサターン版が発売済みだったこと、時代は既に「バーチャファイター2」へとシフトしていたことなどが重なって、大きく話題になることはなかった。しかし、GENESIS（海外版メガドライブ）が現役であった欧米のみで発売とするのではなく、わざわざ日本でも発売することを決定したセガの姿勢にメガドライバーたちはシビれ、羽田の方を向いて手を合わせた。

ゲーム内容はポリゴン数が少ないのが嫌でも目に付くが、しっかりと「バーチャファイター」している。ロムカートリッジだから、煩わしいロード時間に悩まされることがないので実に快適だ。実際、サターン版よりも32X版のほうを愛好するというプレイヤーも意外と多い。

オプションで変更できるカメラアングルなどといった、家庭用ならではのフィーチャーも32X版の方が充実していた。特に裏技で追加される二つの視点でのジャイアントスイングは必見であるといえよう。

32X版の唯一ともいえる難点は、もともと生産数が非常に少なかったために、現在では入手が非常に困難なことだ。プレミアに目をつぶれば手に入らないこともないのだが…。



業務用の再現度の高さもさることながら、粋なお遊び要素が嬉しい。

★裏技情報

●デュラル使用コマンド

ランキングモード以外でゲームを始め、キャラ選択画面でアキラにカーソルを合わせる。左、右の順に5回繰り返し入力する。

●対戦相手が全員デュラルになる

トーナメントモードでゲームを開始しキャラ選択画面に入る。

下、上、右、左＋A（＋は同時押し）の順に入力する。すると参加者が全員デュラルになる。

レインボーデュラルは必見。

●カメラアングル追加

オプション画面でCAMERAの項目に合わせ、設定をSKY CAMにする。

そのまま右を10回入力すると新たに二つのカメラアングルが追加される。

バーチャファイター

ジャンル：対戦格闘
発売日：'95年10月20日
発売元：セガ
価格：¥7,800
容量：32M

スーパー32X その他の作品ラインナップ

DOOM

ジャンル：シューティング
発売日：'94年12月3日
発売元：セガ
価格：¥7,800　容量：16M

パソコンで一世を風靡した3Dシューティングの移植版。異変の起きた基地内でひたすら生き延びることが目的のサバイバルゲームの金字塔。

スターウォーズアーケード

ジャンル：シューティング
発売日：'94年12月3日
発売元：セガ
価格：¥8,800　容量：24M

MODEL1基板を使用し専用筐体で発売されたアーケードゲームの移植版。映画一作目をモチーフにした内容で、デススターの破壊が目的。

アフターバーナーコンプリート

ジャンル：シューティング
発売日：'95年1月13日
発売元：セガ
価格：¥4,980　容量：16M

87年にアーケードに登場し大ヒットとなった「アフターバーナー2」の完全移植版。F-14XXを操作し、敵陣を突破する。

サイバーブロール

ジャンル：対戦格闘
発売日：'95年1月27日
発売元：セガ
価格：¥7,800　容量：24M

サイバーなアーマーを身にまとった8人の人間とモンスターたちが活躍する格闘ゲーム。回転・拡大縮小を駆使した演出が特徴。

メタルヘッド

ジャンル：シューティング
発売日：'95年2月24日
発売元：セガ
価格：¥7,800　容量：24M

市街地をメインに展開される3Dロボットシューティング。ホイールダッシュとハンマーパンチで雰囲気抜群。味方からの無線連絡もシブい。

GOLF MAGAZINE PRESENT 36GREATHOLES STARING FRED COUPLES

ジャンル：スポーツ
発売日：'95年2月24日
発売元：セガ
価格：¥8,800　容量：24M

とにかく長いそのタイトルで話題をさらったゴルフゲーム。フラクタル処理で表示されるリアルなグラフィックが特徴。

TEMPO

ジャンル：アクション
発売日：'95年3月24日
発売元：セガ
価格：¥7,800　容量：24M

スターを目指す主人公TEMPOを操作して、ミュージックワールドで奮闘する横スクロールアクション。歌入りのＢＧＭが話題に。

カオティクス

ジャンル：アクション
発売日：'95年4月21日
発売元：セガ
価格：¥7,800　容量：24M

「ソニック3」に登場したナックルズを主役にしたアクションゲーム。リングでつながれたパートナーと協力しながらのアクションが斬新。

モータルコンバット2 究極神拳

ジャンル：対戦格闘
発売日：'95年5月19日
発売元：アクレイムジャパン
価格：¥9,800　容量：24M

比類なき残酷描写で話題をさらった同名ゲームの32X版。サンプリングボイスの追加、流血量アップでモータリアンの皆さんも大満足。

NFLクォーターバッククラブ'95

ジャンル：スポーツ
発売日：'95年7月14日
発売元：アクレイムジャパン
価格：¥8,800　容量：24M

NFLの詳細なデータを網羅したアメフトゲーム。通常ロム版よりグラフィックとサウンドが向上したが、一部モードがカットされてしまった。

三国志Ⅳ

ジャンル：シミュレーション
発売日：'95年7月28日
発売元：光栄
価格：¥14,800　容量：32M

人気シミュレーションシリーズの32X版。武将のパラメータが増え、システム面も見直され各武将の個性がより明確となった。

NBA JAM トーナメントエディション

ジャンル：スポーツ
発売日：'95年9月21日
発売元：アクレイムジャパン
価格：¥9,800　容量：32M

色々なマシンで発売されている同名タイトルの32X版。細かなルールはなんのその。NBAのスターたちが繰り広げる豪快な2on2バスケットボール。

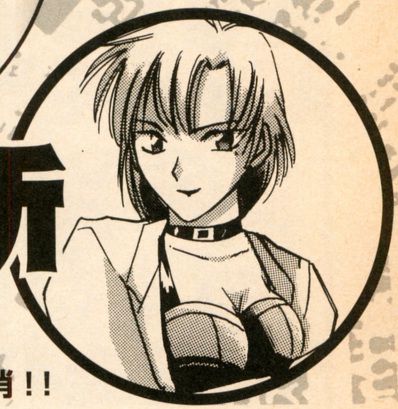
WWF RAW

ジャンル：スポーツ
発売日：'95年9月21日
発売元：アクレイムジャパン
価格：¥9,800　容量：32M

アメリカンプロレスの代名詞WWFをフィーチャーしたプロレスゲーム。本物を反映した大味なゲーム内容にファンもビックリ。

ユーズド・ゲームズVOL.2
発売日大幅遅延
ごめんなさい企画!!

ユーゲー研究所



編集部はホントにハガキを読んでるの？
回答は内容に生かされるの？
そんな不安も「ユーゲー研究所」が一発解消!!

ユーゲー研究所は不滅です！

所長：ごきげんよう、キミたち。私がユーゲー研究所の所長よ。アンケート不人気で終わっちゃうかと思ったけど、いちおう続くのね。

弟子：いきなりネガティブなこと言わないでくださいよぉ。

所長：ふん、この私の目がごまかせるとでもお思い？つまらなかったコーナー、てところにここの数字が書いてあったことくらい、知ってんのよ！

弟子：ああっ、ぶたないで。

所長：アンケートハガキなんて、集計の担当者しか読まないと思ったら大間違い。編集部によっては全員が目を通すこともあるのよ。

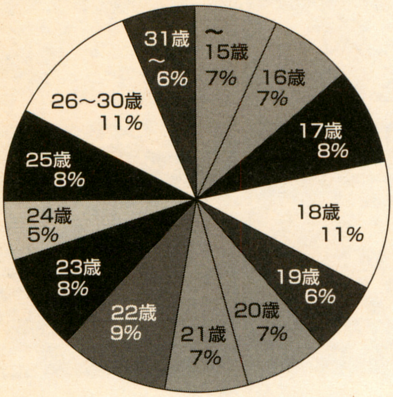
弟子：ユーゲーの場合は、どうもそうらしいですね。

所長：相変わらずしらじらしい子。まぁ、いいわ。何と言われようと、私はユーゲー読者の実態を研究していくのみよ。

弟子：おお、所長、燃えてますね！

ユーゲー研究テーマ、そのいち

年齢別読者比



所長：これはなかなかおもしろいデータだわ。

弟子：ええ、前回の平均年齢は二十代前半でしたけれど、今回は二十代後半の読者がかなり頑張ってます。

所長：たきつけた甲斐があったというものだけど、年齢層に偏りがないところが、意外と言えば意外かしら。

弟子：いいえ！　中古ゲームへの愛があれば、年の差なんて！

所長：…次いくわよ。

イラスト：宗本めぐみ

ユーゲー研究テーマ、そのに

県別アンケート総数ベスト10

1位	東京
2位	埼玉
3位	神奈川
4位	大阪
5位	兵庫
6位	北海道
	千葉
	愛知
9位	静岡
10位	秋田
	宮城
	福岡

所長：前回4位の埼玉が2位に、前回7位の兵庫が5位に浮上してるわね。

弟子：うーん、ただ今回は発売日が大幅に遅れた、ということもありましたからね。待ちくたびれて、手に入れ損なった読者がいたのかもしれませんね…。

所長：たしかに前回の遅れは尋常じゃなかったものね。ま、編集部もさすがに反省して、今号に関しては告示通りの発売になったみたいだけど。

弟子：ほんとに、お待たせして申し訳ありませんでした…、と、編集部員も言ってました。

所長：ちなみに、ベスト10に入らなかった「もっと頑張ってほしい県」のデータも左下に入れといたわ。そこに入ってしまった県のキミたちは要チェックよ！

ユーゲー研究テーマ、そのさん

ユーゲー読者はこんなことに興味津々！

所長：ふうむ…。

弟子：どうしたんですか所長、考え込んで。

所長：見てごらんなさい。このデータからは、まさにユーゲー読者の実態が導き出されるでしょ！　中古ゲームが好きだからって、アナクロな連中とは限らないのよ。インターネット、サッカー、エヴァと、流行りものにもきちんと敏感。カードゲーム、パソコンと、マニアックな部分を見せつけつつ、若者文化の最たるコンパに参加することも忘れない。そして主婦読者はユーゲーを愛読しつつも、夫や子どもたちのために日夜努力しているというわけ。

弟子：確かに…。

所長：年齢層のばらつきといい、興味の対象のバランス感覚といい、ユーゲー読者は、研究者としての私の意欲をそそる存在だわ！

弟子：ああ、所長が本気に。

★回答例★

- 音楽（多数）
- 宝塚
- 女（わりと多数）
- 月を見ること（星をみるひと、にちょっと似てる）
- サッカー
- 競馬
- インターネット
- パソコン
- カードゲーム
- バイク
- 芸能会（誤字）
- エヴァンゲリオン
- コンパ
- 料理、子ども（主婦ネタ）

ユーゲー研究テーマも大募集！

弟子：さて、ユーゲー研究所では、「ユーゲー読者のココを研究してほしい」というテーマを募集いたします！　アンケートハガキの内容で、他の読者の意見を聞きたいと思われた部分、グラフ化してほしい、と思われた部分を、アンケートハガキの空欄に書いて送ってください。「ユーゲー研究所テーマ募集」と明記してくださると助かりまーす。

所長：キミたちの熱いハガキを、待ってるわよ…。

もうちょっとがんばって欲しい県たちだ！

福島	三重	和歌山	高知
佐賀	宮崎	山形	栃木
山梨	福井	奈良	鳥取
広島	愛媛	徳島	鹿児島
沖縄			

懐ゲーキャラ名鑑

あの懐かしのゲームキャラにスポットをあてる新連載！

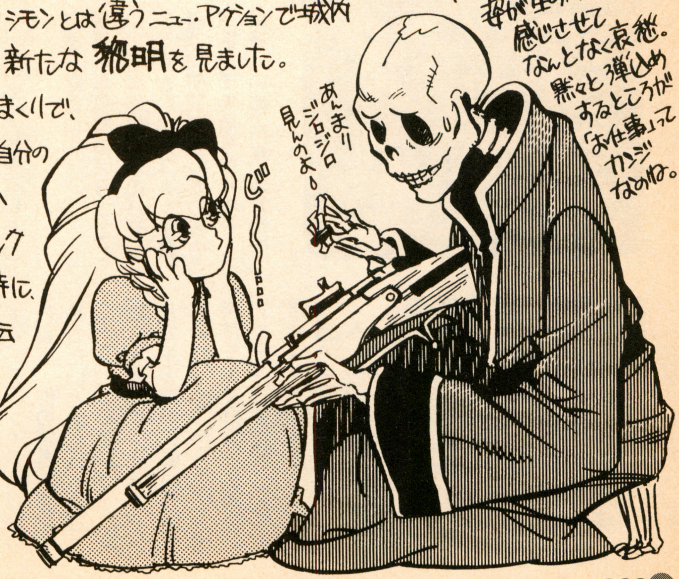
VOL.1

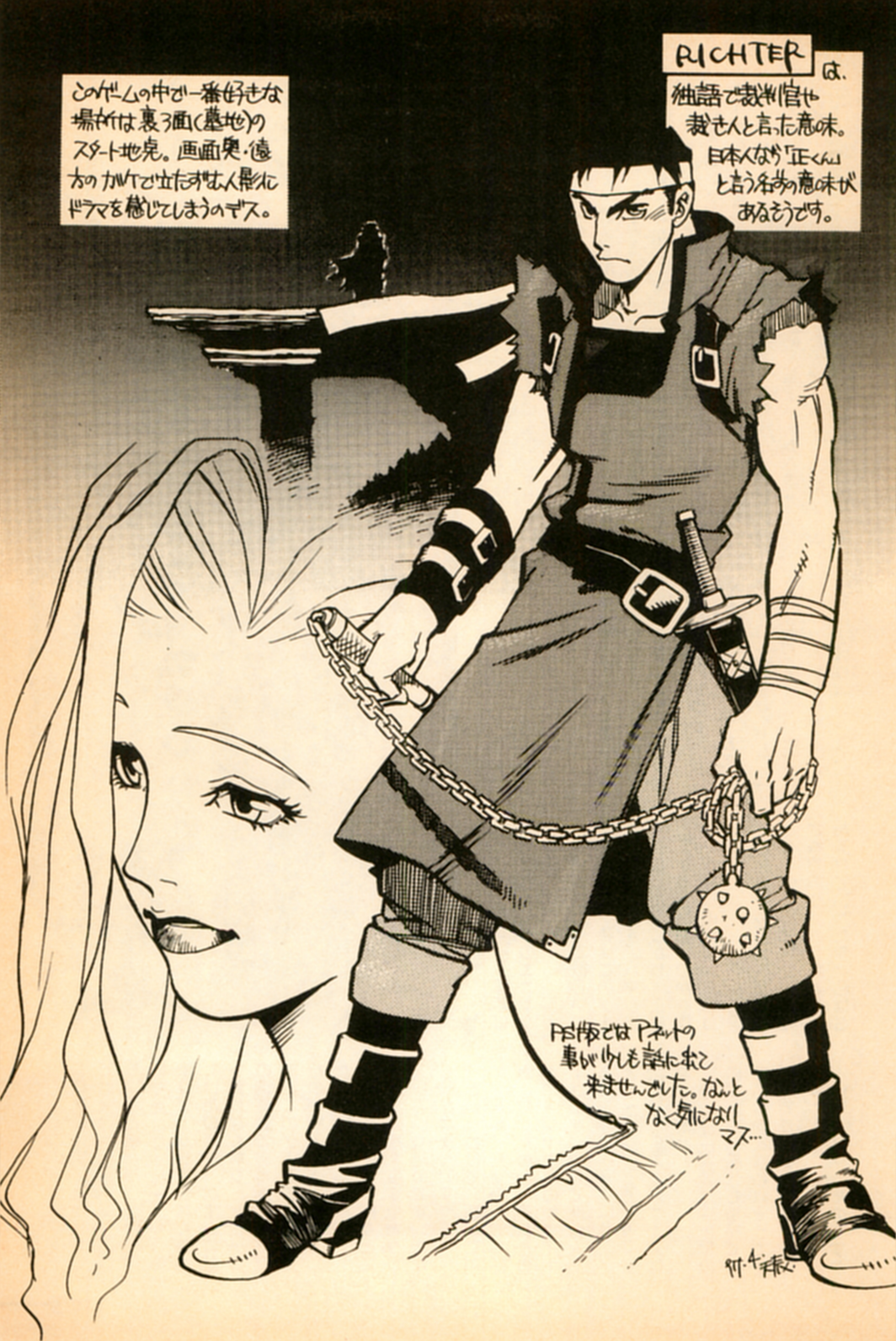
悪魔城ドラキュラX ～リヒター・ベルモンド～（PCエンジン-SCD）

絵と文 天辰睦紀

PCエンジン版「悪魔城ドラキュラ・X」をプレイした時、先ず始めに強く受けた印象は **ご冷たさ と 美しさ!!** B.G.M.の相乗効果もあってか殊やかさすら感じたほど。時間の流れからへだてられた よどんだ空気の血生臭い「**屍の城**」の中に居ながら時折 風が吹き抜けていくような感じがするのは 様々なシーンで目に見えている平面な画面だけではない 世界の広がりがあったからだと思うのでございますよ。ビジュアルでは、窓ガラスに映る炎から、画面より 数々プレイヤー側にも空間があるのだと分かるし、そしてゲーム的には隠しルートや隠し部屋が 裏面への探求に深みを持たせるワケです。とにかく、裏面ルート探しは楽しかったァ。ルート開拓手段の奇抜さは「**見つけ甲斐がアル過ぎ**」ってくらいの感涙もの。壁などに ただ穴を空けるってだけでなく、"ここのコレをこう壊せば あそこが破壊されて…"ってな謎解きも面白さ十(プラス)α です！ 世界の奥行きを感じさせる、画面奥・遠方から迫って来てダイナミックな登場の仕方をしたり、個性的で多様な動きをする敵キャラの数々にも魅せられました。面ボス達の登場や **断末魔のアクション** はどれも劇的。幽霊船内に居る敵キャラ達は 特に キョーレツな個性派ぞろい。これまた「**殺し甲斐がアル過ぎ**」。こんなスケール・アップした「悪魔城」シリーズの10作目にして登場した新世代・ベルモンド。**熱血好青年・リヒター・ベルモンド** がシモンとは違うニュー・アクションで城内を突き進む 姿に シリーズの 新たな **萌** を見ました。

リヒターの アクションには シビレまくりで、アイテム・クラッシュをする姿は 自分の中では ムチャクチャ格好良いポーズなのでございます。バック転 姿も大好きで 面クリア時に、落ちて来る友力の玉を バック転中に キャッチするのに 夢中になったりもしたりしつつ、往年先祖と同じように 肩をイカらして歩く姿に 思わずニヤリ♪ なのでした。




このゲームの中で一番好きな場所は裏3面(墓地)のスタート地点。画面奥・遠方のかげで立たずむ人影にドラマを感じてしまうのです。
RICHTER は、独語で裁判官や裁き人と言った意味。日本人なら「正くん」と言う名前の意味がありそうです。
PS版ではアネットの事がひとつも詳しく出てきませんでした。なんとなく気になりマス…
97.4 青木

私のなつ懐ゲー

「好きだったソフトの評価が知りたい！」5年間の不安が解消される日がやってきた!?

◇お待たせいたしました！読者コーナー出張版「私の懐ゲー」です。このコーナーには、反響がたくさんあったんですよ。前号でご紹介した宮村さんのお便りに、読者の皆さんから「宮村さんのソフトプロへの愛の話は脱帽です」というお便りが続々と寄せられました。ご本人からは、「前号のアオリ文句、『まさにセイシュンを賭けてしまった』の『しまった』は、『いる』の現在進行形です」とのご指摘を頂いてしまいました、ごめんなさい。宮村さんは、ソフトプロで、ではありませんがゲーム制作の道に入られたとのこと。頑張ってくださいね。応援しています。

さて、今回は同じ「懐ゲー」でも、ちょっと趣向を変えてみました。愛知県の副島圭子さんから寄せられたお便りです。「懐ゲー」宛てではなかったのですが、好きなソフトがマイナーだったために、他人の意見が聞けなかった、という副島さんのお気持ちに、すっかりほだされてしまったんですよ。

それでは、ご紹介します。

私がハマったソフト、みんなはどう思ってたの!?

★「ユーズド・ゲームズ」でぜひ取り上げていただきたいソフトがあります。その名はずばり「ジャストブリード」。FCにて92年に発売された、かのエニックスのRPGです。

なぜ取り上げて欲しいのかというと、私はこのゲーム、大好きです。ハマリまくりました。しかし、正直どこがどう面白いのかを指摘できないのです（おいコラ）。

さらに、92年といえば、とっくの昔にSFCが発売されており、FCがどんどん廃れていった年。私はSFCを買えず、しかしFCでは大作も期待できない。ちょうど私が暗かった時期にも当たり（笑）、もうあまりゲームもやらなくなっていたのです。ゲーム雑誌も買わなくなり、ただ一つの情報源であったTVで偶然、このゲームのCMを見たのが購入のきっかけでした。

それから一人、黙々とこのゲームを2度3度とクリアしていったのです（だから暗かったんですって）。

というわけで、私はこのゲームが、当時少しでも話題になったのか、売れたのか、メジャーなのかマイナーなのか、そして他の人たちは面白いと思ったのか、まったく知らないのです（少なくともメジャーではないと思うが…）。

そんなに遊び込んだのに、面白い部分も指摘できないのかと言われそうですが、できないんです（オイオイ）。

いや、ハマったのですか

ら、私が面白いと感じた部分はたくさんあります。軽いノリの会話、けれど妙にその世界観にマッチした壮大なストーリー、易しめの謎、結構本格的なグラフィック等々。しかし、先ほども言ったように、例えばグラフィックなどは他のソフトで、これより全然すごい進化を遂げていたのかもしれないし。

当時の私は、他人の意見を聞いてからでないと自分の意見に自信が持てなくて、本当は今、再度プレイしたいのですが、うちのFCは様々な点から復活不可能状態なので、ちょっとムリです。ですから、私の「意見」は5年前の、自信のないままで、さっき私が挙げた部分が本当にこのゲームの面白さであるのか、わからないのです。

そして、「ユーゲー」にすら取り上げられないということは、ひょっとしてこのゲーム、全然つまらないのではないかと心配だったりするのです。

単調、煩雑、かったるい。でも…。

★このゲームの悪いところは指摘できます。戦闘のかったるさ。

このゲームはシミュレーション形式の戦闘で、フィールド上にあらかじめ敵が配置されていて、それと接近して戦うという、「アークザラッド」の主人公キャラたちに、部下がいっぱいくっついてくる感じです（あんなのと一緒にしたくないけど…）。

「エニックスゲーム大全」によると、「主人公を含む数人の隊長が独立して部隊を結成する。そしてマップ上のモンスターに対し、どの部隊を出すと有利なのかを見極めて出撃させるのだ」そうです（笑）。

一部隊は6人で、この6人をいちいち操作しなければならないわけです。行動できる範囲には当然限りがあるので、なーんにも攻撃できない場合もあり、しかし次のターンを考えると、この位置につけていて次でこの敵を狙う、という作戦がありますから、オートに任せておくわけにもいかない。ということは、6人を本当にいちいち操作しなければならないのです（例外もあるけど）。

街から次の街（目的地）へ行くまでのフィールド上にいる敵を、すべて倒すまでこれが続きます。仲間のグラフィックはどれも似ていて判別できないし、部隊は最後には6つまで増えるので、最高で36人もの操作を、次々と1ターンの間で行わなければならない。これが何とも単調、煩雑で、かったるい。

ですが、私は結構すぐに慣れました。それにはそれなりの、楽しみ方ってものがあったし。

3年くらい前までは、うちの近所で新品が売ってましたが、今はさすがにないだろうなあ。このソフト、普通のFCソフトよりふたまわりくらい大きいです。定価は6500円。なんなら私のソフトをお貸しします（笑）。どうか私に、このゲームの真実を教えて下さい。ご検討をお願いします。

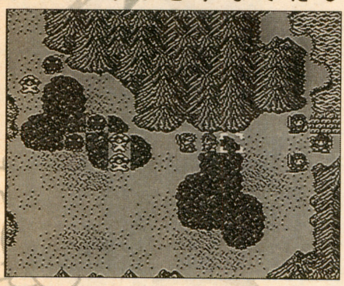
◇…というわけで、編集部で検討した結果、副島さんがハマった「ジャストブリード」を次号の「私の懐ゲー」で、どーんと紹介することになりました。

ソフトの件はご心配なく。編集部に「ジャストブリード」はありました。いつぞや大量のソフトを買い漁ったときに購入したらしく、段ボールの中にしっかり埋まってましたよ（笑）。「ユーゲーでも取り上げられないなんて」と書かれてますが、編集部にあったということは、いつかは取り上げるつもりがあった…のかもしれないです。

さあ、はたして「ジャストブリード」は面白かったのか？　その評価は？

「懐ゲー」担当・奥山が、総力を挙げてプレイ・分析・調査いたします！　次号、乞うご期待!!

何でもアリの様相を呈してきた、このコーナー。お便りも随時募集中です！　なにしろ投稿数が少なくて、存続が危ぶまれているくらいですから、出せば掲載される可能性が高いですよ！　熱いお便りをお待ちしてます。「自分はジャストブリードをやって、こう思った」というのも募集します。宛先は「読者コーナー」を見て下さいね。



これが「ジャストブリード」。次号で取り上げるので楽しみにしてください！

今月の一本

GAME BOY

星のカービィ

メーカー：任天堂
価格：2,900円
ジャンル：アクション
発売日：'92年4月27日
1Pプレイ専用

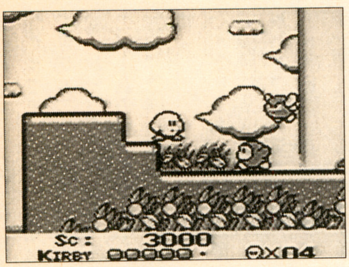
キャラクターの動きが可愛いいアクションゲーム

飛ぶ！　吸う！　踊る！　画面狭しとカービィが動き回るファンシーなゲームを紹介！

見ていて楽しい、カービィの多彩なアクション

『星のカービィ』は、ゲームボーイで任天堂がスーパーマリオシリーズに続いて発売した、横スクロールアクションゲームシリーズの第1作目だ。この作品以後、カービィがマリオに替わって、ゲームボーイを引っ張ってゆくキャラクターとなっていった。

プレイヤーは丸っこく、何でも吸い込むことのできるカービィを操って、一晩で国中の食べ物をすべて奪ってしまったデデデ大王を倒すために冒険をしていく。デデデ大王が待ち受ける城までは、敵が攻撃を仕掛けてこない練習的なステージ構成の「緑の森」。突然姿を現し攻撃を仕掛けてくる敵の攻撃がいやらしい「小さな城」。少ない足場を工夫して進んでゆく「海に浮かぶ小島」。空を飛びながら進んでゆく「宙に浮かぶ雲」の4ステージが用意されている。



普通に息を吸い込むと飛ぶことが可能だ。敵キャラクターなども丸みがありカワイイ。

それぞれのステージの最後にはボスキャラが待ち受けている。それを倒せばステージクリアとなり、先へと進むことができる。

このゲームの魅力は、なんといってもカービィの動きだろう。高いところから落ちるとコケてしまったり、敵の攻撃をかわすためつぶれて小さくなったり、普段は軽快に歩いているのが、敵を吸い込み巨大化した状態では両手を必死に動かしている、といった風に普通にゲームを進めているだけでも多彩なアクションを見せてくれる。またアイテムを取ったときも、カレ

ーだったら、じたばた暴れつつ火を吹き、芋を食べたら膨らみ、口から絶えず空気を吹き出せるようになったり、マイクを取ったら、その歌声で画面上の敵を一掃するなど様々な工夫が用意されている。

また、プレイ途中だけではなく、ステージタイトルのデモ画面やコンティニュー画面でもカービィは様々なアクションを見せてくれるぞ。

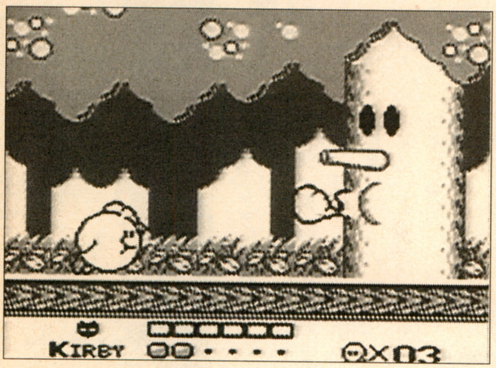
奪われた食べ物を取り戻そう！

このゲームは、複雑なキー操作を要求されることはなく、ザコ敵の攻撃も注意していれば避けることができる。また、回復アイテムもあちこちに用意されているので、難易度は低めだ。

もちろんゲームを進めていくと、突然上から降ってくる避けづらい敵の攻撃や、落ちると一撃で死んでしまう穴などがある。しかし、空を飛ぶことができたりするなど、瞬時に回避することも可能なので、アイテムの場所と合わせて覚えてしまえば、ライフが満たんの状態でボスまでたどり着くことも可能だろう。しかし、各面の最後に待ち受けるボスたちはそうはいかない。

ボスキャラには、通常攻撃は無効で、何かを吸い込んでぶつけないとダメージを与えることはできない。しかし、敵が吸い込むものをなかなか出してくれなかったり、吸い込んだものをぶつけることが難しい、といった手強い敵になっている。手強いボスキャラを相手にするときには、しばらくは攻撃を避けることに専念してみよう。そこで、敵の攻撃のパターンを覚えていけば、相手を攻撃するチャンスが見つかるはずだ。

こういったことを念頭に置いてプレイすれば必ずクリアすることが可能なはずだ。また、このゲームには難易度の高い「エクストラゲーム」も用意されている。通常ゲームをクリアした人や通常のゲームでは物足りない、という人は挑戦してみてはいかがだろうか？



多彩な攻撃を仕掛ける2面のボス。ここでは、落としてくる実を吸い込んでボスにぶつけて倒そう。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

ステージ間に入るカービィの踊る姿の可愛さに、つい先のステージが見たくなってプレイしてしまう魅力のあるゲームだ。様々なハードに展開したが、基本の「吸い込む」というアクションの楽しさは健在。N64の最新作にも期待したいところだ。

★ウラ技★

・エクストラゲーム

タイトル画面で十字ボタンの上、Aボタン、セレクトボタンを押すとタイトル画面に「EXTRA GAME」と表示され、ゲーム難易度が上がる。

・コンフィグモード

タイトル画面で十字ボタンの下、Bボタン、セレクトボタンを押すとコンフィグモードになる。ここではカービィの体力と残り数を設定でき、さらにサウンドテストもできる。

・踊るカービィ

ポーズをかけてしばらく何もしないで放っておくとカービィが踊り出す。

★発売当初の評価★

今では、任天堂の顔になったキャラ、カービィ。本作は「吸い込む」というアクションの楽しさに評価が集まった。ちなみに、最初にこのゲームの広告が出た時は、発売が開発元である「ハル研究所」だった。

編集部購入価格
1980円
入手難易度
普通

MEGA DRIVE

バハムート戦記

メーカー：セガ
価格：6,800円
ジャンル：シミュレーション
発売日：'91年3月8日
4人対戦プレイ可能

MD初期の良作！ 個性的なキャラクターが魅力のファンタジーSLG

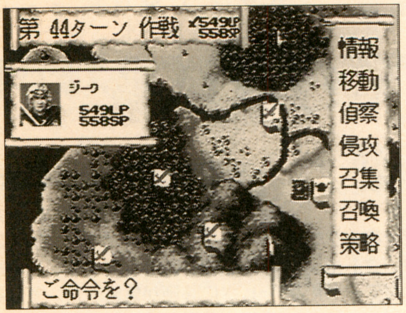
個性的なマスターの中から一人を選び、大陸全土の統一を目指せ！

バハムートの歴史を作るのは君自身だ。

「バハムート戦記」は、メガドライブ初期に発売された、ファンタジー世界を舞台としたウォーSLG。プレイヤーは、大陸の覇権を目指して立ち上がった支配者（マスター）の一人となって全土の統一を目指す。

マスターたちには、それぞれ雇える部隊の種類が異なるなどの特徴づけがなされている。例えば、混沌の魔術師と呼ばれる「シェルファ」は、最高ランクの魔法が使える「魔術師」を雇える反面、戦士系では性能の悪いユニットしか使えなかったり、狂戦士と呼ばれる「バストラル」であれば、戦士系では最強の「バーバリアン」を雇うことができるが、魔法系が弱いといった具合になっている。

また、どのマスターでプレイするかによってゲームの難度も変わる。例えば「ジーク」は初心者向き。領地が大陸の端に位置しており、初期に敵マスターの領土に接する可能性が少ない。いきなり攻め滅ぼされることがないうえ、周りには中立地帯が多く、楽に多くの領土を手にすることができるのもメリットだ。これに対して「バルマー」の場合は上級者向けだ。スケルトンやゾンビといったザコのユニットなら簡単に召喚できるものの、強力な配下を召喚するためには敵を倒して手に入れる「召喚ポイント」が必要であり、領地が大陸中央で、アンデッドであるために同盟を結ぶこともできず、他国への侵攻もままならないのだ。



数種類に分かれたフェイズで行動を決め、ゲームを進めていく。作戦フェイズが最も重要だ。

この他にも「イベント」という要素がある。これは各マスターの元にランダムにカードのように配られ、敵を寝返らせたり、侵攻してきた敵を無理矢理撤退させたりするといった、有利にしてくれるタイプと、自分の領地にモンスターが攻めてきたり、反乱が起こったりする不利益なタイプの2種類がある。万全の用意を調えて攻め込んでも、撃退されるといった予想外の出来事が起こるため、単調になりがちな終盤戦でも油

断できないという面白さがでてくるのだ。

バハムート大陸の覇者となるためには？

このゲームでもっとも大切なのは、領土の拡大と維持である。部隊を雇うためには毎ターン土地から得られる「土地ポイント」が必要だからだ。それには積極的に他国に攻め込まなければならない。

まずは手頃な中立の土地へと攻め込もう。その時にはマスターと主力部隊で攻め込めば、だいたい勝つことができる。さらにゲームを進めていくと、敵の君主本人と対決する場合がある。彼らとの戦闘は、中立軍や配下のユニットたちとの戦闘と違い、君主を倒せば終了する。実行するのは難しいが、チャンスがあればすかさず叩こう。もし、君主を倒すことに成功したら、その領地がすべて中立地帯となる。倒した直後ならばそこには警備部隊がおらず、侵攻すれば自軍の領土にできるので、このチャンスを見逃さず、すばやく攻め込み領土を拡大しよう。

そして、最小の被害で領土を拡大するためには、強力な軍隊を構成しておく必要がある。まずは魔法が使えるユニット、特にレベル4まで使える部隊を加えておく。なぜなら魔法には「反撃を受けない」、「集団に攻撃できる」、「与えるダメージが大きい」という利点があり、通常攻撃の部隊より使い勝手がいいからだ。さらに4レベルの魔法が使えれば、モンスターを召喚することができ、彼らを使って戦っていくことで味方の被害を大幅に減らすことができる。ただし、4レベルの魔法を使えるユニットを雇えるのは二人のみ。そのほかのマスターは高レベルの魔法を使える英雄に指揮させよう。

その他には、イベントでのみ召喚できる「ガーディアン」と「ロック鳥」がおすすめだ。特に、ガーディアンは魔法こそ使えないが、すべての能力値が高く、すべての特殊攻撃に対する耐性を持っているため、倒されにくく敵に与えるダメージが多い、という強力なユニットだ。ロック鳥の方は、能力値はガーディアンに劣るものの、高い移動力が魅力。こちらも他のユニットに比べて与えるダメージが大きいユニットだ。

お得なウラ技を紹介！

・隠しマスター

タイトル画面でAボタンを2回以上押してからスタートを押す。するとルール選択の画面にでてくるミノタウロスが女の子に変わり、エル＝ウィンという隠しマスターが使えるようになる。

・英雄を何人でも雇う

英雄を2人以上雇い、1人を残し、他の英雄を就任させ、未就任の英雄を解雇しようとする。「本当に解雇しますか」とメッセージがでたらカーソルを就任済みの英雄に合わせ直して決定。選んだ英雄が消え、別の英雄が雇えるようになる。

ただ、こうして消してしまった英雄が指揮する部隊が戦闘でやられてしまった場合、バグってしまうので注意が必要だ。

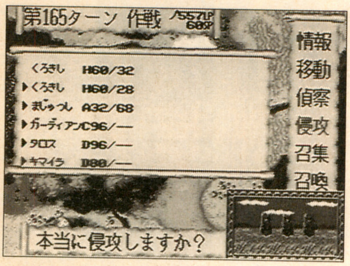
・真のエンディング

「血に染まりしバハムート」のシナリオで「ジーク」を選んでゲーム開始。

バルマー、クリムト、バストラルを倒さないように15ターンまで進めていく。この際に軍師のレイモンドのいうことを聞いておくと、彼が「バルマーを倒しに行きたい」といってくるので許可しよう。

レイモンドがバルマーを倒し帰ってきたら40ターンまで進め、レイモンドを英雄にして、部隊に就任させる。その後、彼の率いる部隊をクリムトの領地に攻め込ませ、クリムト本人にやられるようにする。

後はバストラル以外のマスターを全て倒したあと、バストラル本人をジーク1人で侵攻して倒すと真のエンディングが見られる。



他国を侵攻中。ゲームを開始する前に「オプション」で練習することもできるぞ。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

この手のウォーSLGに欠かせない、「内政」の要素が入っていないのが大きな特徴。その分、戦闘がメインになり、ストレートな展開が楽しめる。また、「委任」コマンドがあり、部隊の把握が少数で済むようにできているのもよい。

★発売当初の評価★

簡略化したゲームシステムながらも、奥深い遊びができるMD初期の良作として評価が高い。雰囲気のある音楽とグラフィックも評価が集まっていた。また、サターンで発売されている「ドラゴンフォース」、「テラファンタスティカ」など、同社のファンタジースタイルのSLGは手堅い作りで楽しませてくるものが多い。

編集部購入価格
780円
入手難易度
易しい

FAMICOM

スターソルジャー

メーカー：ハドソン
価格：4,900円
ジャンル：アクション
発売日：'86年6月13日
1Pプレイ専用

押し寄せる敵を力の限り撃ちまくれ！

全国のシューティングゲームファンを熱狂の渦に巻込んだ、爽快感抜群のシューティングゲーム。休むひまがあったらボタンを叩け!!

シューティングゲーム黄金期の名作

『ボンバーマン』で知られるハドソンが行った、シューティングゲームファンの年に一度の祭典「全国キャラバンシューティング」。その第2大会に使用されたソフトが、この『スターソルジャー』だ。当時は、高橋"16連射"名人が、この大会を引っ張っていて、ボタンの連射速度を競い合っていた。このゲームもそれに応じた、シューティングゲームの原点を地でいくシンプルな内容だ。

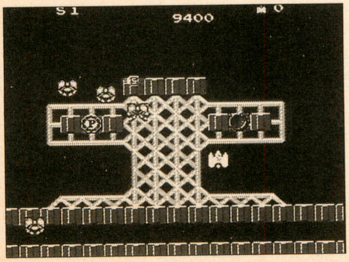
このゲームの最大のウリは何といっても「爽快感」だろう。ウンカのごとく現われるザコ敵を力の限り撃ちまくり、己の反射神経を信じて敵の攻撃を避けまくる……。先にすすめばすすむほど、敵の攻撃は熾烈なものになっていき、その猛攻を凌ぎ、たどり着いたステージの最後には、自機の何倍もの大きさのボス戦艦が待ちかまえているのだ。とくに4、8、12、16ステージの最後には画面の半分を覆いつくすほどの大きさの敵が登場。始めてこのボスを見たときは、その大きさ、その迫力に衝撃をうけることだろう。しかも、この巨大なボスが自機めがけて攻撃を仕掛けてくるのだ！　だが、これしきのことで、ひるんではいけない。連射装置がついたコントローラーなぞ邪道中の邪道。自らの力でコントローラーが壊れるぐらいまで連射しまくるのが、このゲームの正しい遊び方なのだ！

「連射」にこだわった熱いゲーム内容

このゲームはいろいろな部分で「連射」へのこだわりが感じられる。

例えば、ステージ途中に出現する中ボス「ラザロ」。はじめは四つに分離した状態で出現し、画面中央で合体して攻撃を仕掛けてくる。こいつが合体する約1秒という非常に短い時間中に、敵のパーツに貼りついて、持てる力のかぎりをコントローラーに注ぎ込むのだ！

合体前に気合の連射で敵を撃破することができれば、魅惑のボーナスポイントをゲットすることができるぞ。打ち込みの度合いが足らないと、敵の合体に巻



建造物の下に潜り、攻撃を回避することが可能だ。しかし、逆にピンチに陥ることも。

き込まれて死んでしまうことになるが、そんなことに恐れをなしてはいけない。死ぬのは覚悟の上。ボタンを一心不乱に押しまくれ！

また、ボス直前に現われる目玉型の敵「テライラ」。この敵は対で現れ、両目を同時に破壊することができれば、ラザロ同様、ボーナス点をとることができる。群がるザコ敵の攻撃をかいくぐりながら、巨大な目玉を同時に破壊……。度胸とテクニック、そして連射速度が試される、ボス戦なみに緊張感が高まる瞬間だ。

ステージ最後のボスも、急いで破壊しないと、一定期間のうちにワープで逃げてしまい、もう一度そのステージをやり直すはめになってしまう。しかし！　そんなことがあってはならない！　これはボス敵とのプライドをかけた一騎打ちだ。敵に自分の連射力を見せつけてやるのだ！

また、このゲームは「隠しキャラ」の宝庫だ。隠しキャラは通常、背景に隠れていて目には見えないが、弾を撃つことによって、キャラを出現させることができるのだ。ボーナス得点が入るものや、残機数が増えるアイテム、さらにはワープすることができるものまで用意されている。敵の攻撃が休まったときにも、隠しキャラ発見のために撃って、撃って、撃ちまくれ！

「撃つ」か「逃げる」か？

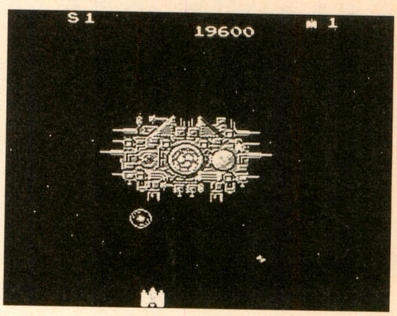
このゲームには、「背景の下に潜れる」というシステムがある。背景の下に入ると、何と敵と戦わずして先に進むことができるのだ。ただし、これを使うと、自機が死なないかわりに、敵を倒すことができないので、得点が大幅に下がってしまうので注意。このとき、出入りできる場所がステージ毎にあらかじめ決められているので、無条件に出入りできるというわけではない。だが、このテクニックを有効に利用すれば、難しいステージも比較的楽にクリアすることも可能だ。

とにかく、このゲームの神髄は、「敵を撃ち弾を避ける」ことにある。中には、ステージ全体の50％近く背景に隠れることができる面もあるが、これを利用するということは、敵に白旗を振ったと同じこと。背景を利用して、ステージをクリアしていくのもいいが、次回以降のプレイでは、出てくる敵たちを全滅させるくらいの気持ちでゲームに望んで欲しい。

先に進むほど、「バリア」が重要になる

『スターソルジャー』のバリアは、敵の弾のみ防ぐことができ、敵本体の突撃には耐えることはできない。しかし、このバリアは、ステージが進めば進むほど、非常に重要になってくる。始めは敵の弾数も少なく、あまりバリアのありがたみを感じることはできないが、先の面に行き、ゲームの難易度が上がっていくと、ボスをはじめ、ザコ敵まで誘導弾を出してくるようになる。これが非常に曲者で、なかなか画面上から消えずに、自機を追い続けるのだ。

これを防ぐには有効な手段は「バリア」しかない。バリアを張っていれば、何発かは敵弾に耐えることができるので、誘導弾もそれほど驚異ではなくなるぞ。



ボス戦には時間制限があり、時間内に倒せないと少し前のステージに戻されてしまう。逃げられる前に、ひたすら撃ちまくって倒せ！

INFORMATION

★ここがおすすめ★

記事本文にもある通り、連射で撃ちまくるシンプルなゲーム性は、闘争本能が刺激され快感だ。前作「スターフォース」もあわせてプレイしてみては？

★ウラ技★

・超強力「レーザー」をいきなり装備

タイトルが画面上にでているうちに、セレクトを10回押し、Ⅰコントローラーの左上とAB、Ⅱコントローラーの右下を押したままスタートを押す。そしてもう一度スタートを押すと、始めからほとんどの敵を一撃で倒せる強力なレーザーを撃つことができる。この状態でゲーム中にセレクトを押すと、レーザーと通常の弾を切り替えることができる。ザコの多い場所では通常弾、ボス戦ではレーザーというように使い分けていこう。

・裏ステージがプレイできる

タイトル画面で、セレクトを4回押し、Ⅰコントローラーのセレクト、AB、右、Ⅱコントローラーの左を押したまま、Ⅱコントローラーのマイクに向かって叫びながらスタートさせると、裏ステージを遊ぶことができる。敵キャラクターのグラフィックがおどろおどろしいものに変わり、1面から誘導弾が飛び交うほど、難度が激高になるぞ。驚異の裏ステージ。ぜひ一度チャレンジしてみてくれ。

編集部購入価格
300円
入手難易度
普通

SUPER FAMICOM

カオスシード 風水回廊記

冒険の舞台を自分の手で作る楽しさが味わえるゲームだ！

本作は、地中を掘り、枯果てた龍脈を復活させるのが目的のRPG。賞金稼ぎなどの様々な妨害を、プレイヤーの手で作ったダンジョンで待ち受け蹴散らしていこう。

思い通りのダンジョンを作成する楽しさ

舞台は中国風の世界「洞天福」。プレイヤーの目的は「洞仙」というダンジョンクリエイターとなって、風水の力を利用しながら、龍脈に力を与えて大地を復活させることだ。

ゲームはまず、プレイするシナリオを選択することからはじまる。ゲームを始めた頃は、選べるシナリオの数が少ないが、いろいろな条件を満たしていくにつれて、シナリオの数は多くなっていく。

そして、その後に選択したシナリオの導入部分をプレイ。ここでの行動が重要で、選択肢の内容によってはエンディングが変化する場合があるので注意したい。

導入部の後はいよいよダンジョン作成を行う。

ここで、ゲームの魅力でもある「ダンジョンの作成」について少し説明しよう。このゲームの「仙窟」と呼ばれるダンジョンは「部屋」と「通路」からできていて、作成ポイントの許す限り、自由な組み合わせで迷宮を作っていくことができる。作成できる部屋にはいろいろな種類があり、ダンジョンを掘るために必要なエネルギーを生産する「生産部屋」、自分の仲間になって敵と戦ったり、エネルギーの運搬などを行ってくれる十二支の動物を召喚する「召喚部屋」など、合計8種類の部屋をつくることができるのだ。

このような部屋を作っていきながらダンジョンを広げていき、大地の気脈に通じている「龍穴炉」に一定量のエネルギーを注ぎ込むことができれば、シナリオクリアとなる。

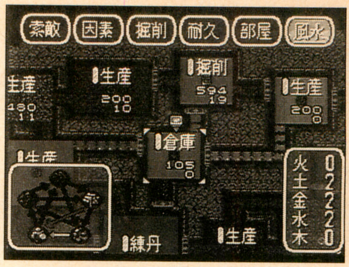
しかし、簡単には事は運ばない。世間では、洞仙の行動理念は理解されておらず、悪者として知られているため、絶えず主人公の首を狙う賞金稼ぎや、仙窟を破壊しにやってくる兵士が送りこまれてくる。導入部分で登場したキャラクターがボス敵となって襲ってくるときもあるぞ。プレイヤーは、難敵たちと戦っていきつつ、龍穴炉を復活させなければならないのだ。

生産部屋を基点にダンジョンを作成しよう

ダンジョンを作成するときは、生産部屋を最重要地点と考えて、部屋をつなげていくことがポイントだ。生産部屋で作られるエネルギーは、龍穴炉に注ぎ込むほかに、ダンジョンの作成、各部屋の維持などに必要になる非常に重要な要素だ。これがなくなってしまうと、部屋が機能しなくなったり、部屋自体が作れなくなってしまう。敵が仙窟を破壊しにきたときは生産部

メーカー：タイトー
価格：9,980円
ジャンル：RPG
発売日：'96年3月15日
1Pプレイ専用

©TAITO Corporation 1996
All rights reserved



部屋を作るときに注意したいのが「気」の流れ。部屋の耐久度など、ゲームの難易度にも関わってくるぞ。

屋を壊されないようにガードを固めよう。

次に利用価値のある部屋は、「練丹部屋」と「召喚部屋」のふたつだ。練丹部屋は、部屋の強化や仲間の召喚などを行う「仙丹」を作ることができる所。仙窟強化のためにも、練丹部屋は欠かせない。一方の召喚部屋は、仙丹を使用して仲間を呼び出す場所だ。召喚した仲間は、パーティーを編成してダンジョン内を巡回させたり、エネルギーを運搬したりしてくれる、頼もしい存在となる。

「風水強化システム」を利用しよう

作成した部屋にはそれぞれ属性が決められている。

属性は陰陽五行（木、火、土、金、水）に準じていて、部屋を作った場所によって属性が決定される。これらは「通路」を使えば、気の流れとなって、他の部屋に送りこむことができる。決められた値まで部屋に属性が送られると、その部屋は今までにない能力を身につけることができるのだ。この「風水強化システム」を利用すれば、「生産部屋」に攻撃能力をつけたり、罠を作成することも可能だ。

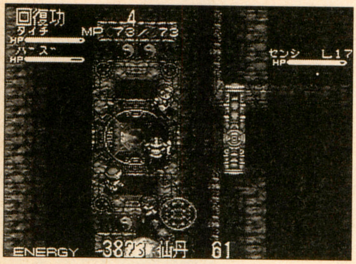
これを利用すれば、目的達成が断然楽になるだろう。

いろいろな技を使って戦いを乗りきろう

敵との戦闘は、リアルタイムのアクションバトルだ。

通常攻撃は小、中、大、キック、スマッシュ、なぎ払い攻撃などがあるが、主に使っていくのが、技の出かかりに無敵時間のある中攻撃だ。これをこまめに出して、敵にダメージを与えていこう。中攻撃は無敵を利用すれば、他にも、事前に設置されている罠や敵の攻撃の回避などいろいろな場面で活躍するぞ。

また、主人公が使用できる「仙術」も上手に利用していきたい。おすすめは体力を回復する「回復功」と、敵を自動的にサーチして攻撃してくれる「追七星」のふたつだ。



戦闘画面。パーティーを編成するときは、リーダーに移動スピードが早い仙獣を選ぶといいだろう。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

本記事で、このソフトのすべてを伝えることができたか、というとちょっと心許ない（読者の皆さん、すみません！）。

このゲームは、ＲＰＧの要素と、このゲーム独自のルールが複合的にからみあって面白さを醸し出しているのが魅力だ。とにかく、「ダンジョンを作成できる」「マルチシナリオ」「風水」、このキーワードにピンときた方は、ぜひプレイしてみてほしい。

★ウラ技★

・隠しシナリオ「ダンジョンモード」の出し方

用意されているシナリオはそれぞれマルチエンディングになっていて、ハッピーエンドやバッドエンドを含めたすべてのエンディング（合計25個）を見ると、隠しシナリオの「ダンジョンモード」がプレイできる。ゲーム最大の仙窟が君を待っているぞ。

★発売当初の評価★

ＳＦＣ末期の作品ということで雑誌媒体などでは注目度が低く、店頭で見かけることも少なかった。しかし、本作のように同社作品のＲＰＧは作りが丁寧で（エストポリス伝記Ⅱなど）楽しめるものが多い。また、本作はサターンでリメイク版が発売される予定だ。

編集部購入価格
4980円
入手難易度
普通

PC ENGINE

F1 CIRCUS

メーカー：ニチブツ
価格：6,900円
ジャンル：レースゲーム
発売日：'90年9月14日
4人同時プレイ可能

目まぐるしいスピード感が魅力。F1サーキットの風になれ！

比類なきスピードがこのゲームのウリ。最初は戸惑いを覚えるかもしれないが、慣れてくれば、次第に快感になってくるぞ。

F1レーサーになって全16戦を戦いぬこう！

プレイヤーはF1ドライバーになって、年間のトップドライバー目指して、全16戦を戦っていく。

まず初めに、自分の所属チームを決定する。そして、テスト走行を繰り返しながら、レース場に合ったセッティングを行っていく。納得のいくマシンができあがったら、スターティンググリッドをかけた公式予選に参加。これを通過することができたら、本戦グランプリの始まりだ。本作特有の目が眩むようなスピードでコーナーを攻め、ライバル車たちを隙間を縫うように抜き去っていく…。はじめは、「こんなの無茶だ」と思っていたスピード感が、逆に快感になったとき、あなたはこのゲームの虜になっていることだろう。

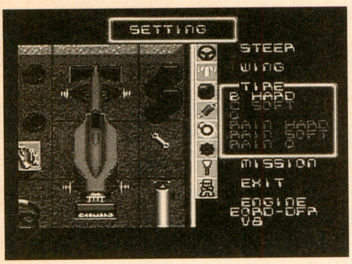
細かいセッティングが勝敗を左右する

このゲームは、運転する車をチューンすることが可能だ。パーツは6種類あり、それぞれタイヤ、シフト、ウイング、サスペンション、ブレーキ、ステアリングを自分の思う通りにセッティングできるのだ。

カーブが多いコースだからグリップを強くして曲がりやすくしたり、天候をチェックしてレインタイヤで走ったり……。より良いセッティングを見つけてベストタイムを叩き出そう。

なお、所属チームによって総合的な車の性能には差がある。ゲームを初めた頃は、車の性能の悪い下位チームしか選択することができないが、上位に食い込んでドライバーズポイントを稼いでいけば、所属チームの選択の幅が広がっていく。これで、より性能の良い車に乗ることができるようになるぞ。

最初から速い車に乗りたいという人は、チームを自由に選択することができるというウラ技があるので、利用してみよう。



タイヤの堅さやウィングの角度など、かなり細かくマシンの能力を設定できる。

はじめは慎重に、安定してきたら大胆に

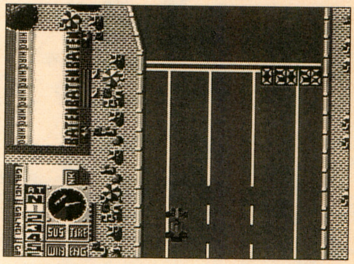
上位を狙う際に重要になるのが、スタートの瞬間だ。

このゲームは、ライバル車に当たり判定があり、接触してしまうと、車体が破損してしまうだけでなく、

車が勢いよくスピンしてしまう。

ウイングなどが破損した場合は、ピットインすれば修理して治すことができるが、問題なのは「スピン」すること。

スピンすると、車体の制御がきかなくなり、あさっての方向に飛んでいってしまう。この状態が非常に危険で、コースの真ん中に放り出されたときは、後続の車が次々とぶつかってきてダンゴ状態になる恐れがある。こうなってしまうと上位進出は難しくなる。また、コースの端に向かって突進することもあり、最悪の場合、ガードレールにぶつかってリタイアなんてこともある。開始2秒たらずで、レースが終了という情けないことも……。これを避けるためにも、レース開始直後は、できる限り慎重に車を操縦しよう。そして、自分のマシンの前のライバル車が少なくなってきたら、積極的にコーナーを攻めていくようにするのだ。



物凄いスピードで疾走する、レース画面。ちなみに最初に選択するチームはリジェがおすすめだ。

マシンセッティングが攻略の鍵を握る

レースの前に行うマシンのセッティング。『F1サーカス』では、これがレース結果に大きく響いてくる。

セッティングの中で、一番影響を与えるのが「タイヤ」だ。タイヤは4種あり、グリップの良い「ソフト」、耐久力のある「ハード」、雨天時に使用する「レインタイヤ」、そしてタイムアタック専用の「Qタイヤ」が用意されている。

これらを自分のレースプランに合わせて、ベストなタイヤを選択するのだ。例えば、レース中にピットインをすると決めたら、グリップ重視の「ソフト」で、逆にピットインをしないと決めたら「ハード」で走る、といった計画をたてよう。また、天候が曇だったら、レース中に雨が降ってくる可能性があるので、ピットインを1回行う覚悟でレースに望むといいだろう。

お得なウラ技を紹介!

・全12チームセレクト

モードセレクト画面で、ワールドチャンピオンシップを選択し、ネームやチームなどを適当に決める。その後、メニュー画面でCOURSEを選択して、コース選択画面になったら、Ⅱボタンを押しながらⅠボタンを押すと、もう一度選択画面になって12チームの中から自由に選択することができるようになる。これで、はじめから高性能マシンに乗ることができるぞ。

・ロケットスタート

レーススタート直前に、Ⅰボタンを押しながら、十字キーの上を連打すると、スタートと同時に発進することができる。これを使って少しでもライバル車たちに差をつけよう。でも、勢い余って接触しないように注意。

・コースセレクト

ワールドチャンピオンシップを選択し、チーム契約画面でⅡボタンを押しながら、Ⅰボタンを押す。すると、コースセレクトをすることができるようになる。

・天候を自由に設定できる

コース選択画面で、十字キーの上を押しながらセレクトを押すと「晴れ」に。右を押しながらセレクトで「曇り」。下か左を押しながらセレクトで「雨」になる。これを利用すれば、レース展開が楽になるぞ。

・「ル・マン」モードをプレイする

タイトル画面で、十字キーの上と、Ⅰ、Ⅱボタンを押す。すると、すべてのマシンがプロトタイプカーに変化する。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

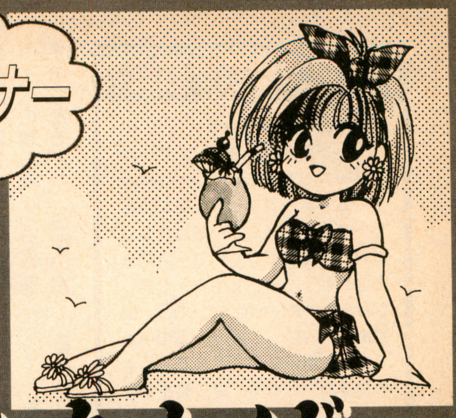
「レースゲームはスピード感が大事」という人はプレイしてほしい。スピードをコントロールし、ミスなくレースをクリアした時、大袈裟だが、自分の中に一瞬「神」をみることができるはず（笑）。

★発売当初の評価★

見下ろし型レースゲームのファミコン代表が「ファミリーサーキット」シリーズなら、PCエンジンでは本作だろう。発売時は、ファミコンでは味わえないスピード感に評価が集まった。だが逆に、その特徴に対してつらさを感じる人も少なくなかった。

編集部購入価格
100円
入手難易度
普通

ときめき読者コーナー



愛さえあれば だいじょーぶ♥

イラスト　藤井寺朔水

本誌が予告通りに出た!!

◇こんにちは！　皆様の愛によって成り立つ読者コーナーの担当・奥山です。ふっふっふ、今回はふんぞり返ってご挨拶しちゃいますわよ。なにしろ、ちゃんと5月に3号が出せたんですから。

◆おはようございます、引地です。**ユーゲーをつくれば、みんなが誉めてくれるんだ。**「出せもしないくせに5月発売予定とか書きやがって」なんて葉書が来ても、**僕は頑張って作ったんだ。**

◇まあまあ、前回も、のほほ～んとサボってたわけじゃないし。今度はきっと読者さんも誉めて…いや…「当たり前だ」って言われるだけですね。

◆そんな…。**誰か、僕に優しくしてよ！**

◇まったく、引地さんてば今号作ってる間ずーっと、某アニメの主人公が入っちゃってるんだから…。そんなことばっかり言ってないで、お葉書の紹介にいきましょうよ。

★ずっと出し続けて下さい。**しかも、遅れずに。**楽しみにしてます、待ち遠しい!!
（福岡県　なかなかやる書店員）

◆「しかも、遅れずに」の字がやたら大きいのは…。

◇そこが肝心だからですよ。書店員さんですかぁ、ぜひぜひ、ユーゲーを目立つところに置いてくださいね。

★ちっちゃくなってビックリしました。でも、雑誌全体に漂う、そこはかとないやるせなさが大好きです。これからもずっと買いますから頑張って下さい。
（兵庫県　のりちゃん）

◆ユーゲーのやるせなさは、僕のキャラクターでしょう。小さくなった理由ですが、まあ、山椒は小粒でぴりりと辛い、ってやつですから。

◇引地さんてほんとに「きらり」とか「ぴりり」とかいう表現が好きですねぇ。

◆いっそのこと、これから出す「ユーゲー」、全部違う作りにしてみようか？

◇これ以上、読者の皆さんの混乱を招くようなことはしないでくださいよう。

★めちゃくちゃ濃くアツイ本ですね。これからも逆走してください。「時代を逆走～」には友人と爆笑した。

（埼玉県　仁木雅宏）

◇ご声援、ありがとうございます。相変わらずキャッチコピーは人気が高いです。私も好きですけど。

◆時代に逆走する本を作ってるから、僕の**ココロまで**逆走しちゃったのかなあ。

◇心配しなくても、次号までには元に戻りますよ。まあ、すぐにイジケる引地さんも見てて面白いんですけどね。

★GBは良く取り上げられているので、今度はゲームギアも取り上げて欲しい。キッズギアじゃだめ？バーチャもあるのに…？

（岐阜県　D.S）

◆それは、大人の都合なんで…ごによごによ。

（愛知県　斉藤淳）◇見せ場が着地音としゃがみポーズ…。複雑な誉め方ですね(笑)。

◇編集部でも取り上げたいのですけど、実は、GGは画面写真が撮れない！　という大問題があるんです。GBならばスーパーGBを使って撮れるのですが、GGにはそういう機械がなくて。すみませんが了解してください。それとも、GGの記事、全面字だらけでもいいですか？（笑）

★千円までなら耐えられるので、もう少し内容を濃くしてほしい。具体的には2百ページとか。

（鳥取県　稲田夏樹）

◆そんなの無理だよ。僕にできるわけないよ！

◇しかしこの「耐えられる」っていうところに、ユーゲーへの愛が感じられて嬉しいです。

★小さくなったのに780円とは高すぎる！　もっと安くしろ！　ぼったくりだ！　カラーページも減ってるぞ、何とかしろ!!

（埼玉県　シャドウ1号）

◆…というお便りが非常に多かった今回。**みんな酷いや。**

◇確かにカラーは減ってますが、1号から2号にかけては、ページ数が増えてるんですよ。ええ、密かに（笑）。本の大きさはB5版からA5版（84％）になりましたが、ページ数は98Pから130P（130％）に！　ほらほら、分量的には逆に増えてるんですね。

でもこれ、友だちに言ったら「誰も総ページ数なんて見ないよ」って言われてしまいました。

★中古ソフトはジャンクハードに似た楽しみがある。値段は安いが動作保証がされていないがゆえのギャンブル性というのが、両者の共通点だと思う。FCソフトはワゴンセールの代表格なので、私の知ってる店は、雨が降ってもビニールシートがかけてあるだけ。もう半分ドキドキですよ。

（愛知県　四谷言成）

◇ジャンクハードって、怪しげなお店で売ってる、怪しげなところで作った怪しげな機械のことですかねえ。

◆そうなんじゃないですか？僕の経験から言わせてもらえばですね、ゲームショップでは動作確認はしてから買い取ってますよ。でも、ワゴンの中でどうなったかまでは責任持てないなあ。

（大阪府　MY）◇ラストで感動できると、評価が2ランクは上がりますよね。私だけ？

あ。しかも、雨降ってるのにビニール1枚とは。

◇古い上に水気ですからね。ドキドキが「半分」じゃあ済まないような…。中古に危険はつきものですけどね。危険といえば、前号で紹介したフリーマーケット。一般の方が売っているだけに、動作確認はしていない場合もあります。いざというときのトラブルを回避できるように、売買の際には、双方話し合っておく方がいいかもしれませんよ。

★今回、一番興味を持って読ませていただいたのは、「バックアップ電池の寿命」でした。そうですか、結局いくら鍛えたファイルでもいずれは消えてしまうんですね。ドラクエIIIが発売されたときに、堀井さんが「電池がなくなっても大丈夫！　あなたの育てた勇者はすぐに復活するでしょう！」とか声高にアピールしてたのが懐かしい。堀井さんのウソツキ。

（青森県　小野真嗣）

◆堀井さん…、売るためだったら何でも言うのね。堀井さんも商売人だったのか…。

◇単に「キミの心で永遠に生き続けるのさ」ってオチじゃないんですか？　皆さんこのコーナーには興味があったようで、アンケートでもかなり上位に入ってました。あ、もちろん読者コーナーもですけどね（笑）。

ユーゲーご意見箱

★中古ソフト誌だからって次世代機を扱わないことに固執する必要はないと思いますが。

（大阪府　うのらみめ）

◇扱わないわけではないですよ。でもまだまだ、旧ハードで取り上げたいものがたくさんあるんです。編集部では各新世代機の中から「初めて載せるソフト」をもう決めてますからね。それが何かはまだ内緒ですけど。

◆やっぱりそこには、編集者の好みとか恨みとかが反映されるんだね。

◇だからって、私が買わせた「美青年恋愛SLG」なんて入れないで下さいよ。あれは、勝負に負けた引地さんがいけないんですからね！

★2号のP72に「ときめきメモリアルは誕生日だけで生年は不明…」とありますが、PC版の説明書には、詩織以外はちゃんと書いてありますけど…（1978、79年）。

（東京都　山端和子）

◇これは担当者の調査不足ですねえ。さき、津田さんどうぞ。

■ごめんなさい、私PS版しかやってないんですぅ。（津田）

◇だそうです。本当にすみませんでした。

★ゲームショップ探訪記、関東ばかり偏って紹介せず、全国でバランスの取れた紹介をして欲しい（行きたくても遠くてとても行けない）。

（岐阜県　YUTA）

◆「行きたくても遠くてとても行けない」。それは編集部も同じなのに…。**みんなわかってくれないんだ。**

◇今回はだいぶ頑張って遠くに行きましたよね。片道4時間、「いい旅夢気分」状態で取材に行ったのですが、それでも関東は出られませんでした。

◆なんとか地方もやりたいと思ってるけど、今のところは関東限定ですね。でも、お勧めのショップさんがあったら、葉書の隅にでも情報を書いてほしいな。

★「シャドウラン」を語るなら、原点となるテーブルトークRPG、及びSFC版と比較しつつ語って欲しかったです。MD版はゲームシステムが原点のルールにわりと忠実で、世界観が日本オリジナル。SFC版はゲームシステムにはTVゲームらしいアレンジを加えつつ、世界観に原典の…というか、いかにもサイバーパンクな雰囲気を踏襲しています。特にSFC版の主

（東京都　紗蔵くだら）◇いつも綺麗なイラストをありがとうございます。

人公が一時身を隠すカーヤードなどは、日本のRPGではなかなかお目にかかれない設定です。ひょっとしたらMD版よりマイナーかもしれませんけど、サイバーパンクのファンならぜひ遊んで欲しい逸品だと思います。

（茨城県　勝尾武士）

◇TRPGは扱うのが難しいですね。私ももう10年くらいやってますが、それほど濃いわけじゃないし…。

◆シリーズ化したり、世界を共有しているソフトについては、今回「シリーズ物」特集として取り上げてみました。どうでしたか？

★PCエンジンの種類がたくさんあるみたいだが、どれが最も多くのソフトを遊べるのか教えて下さい。

（広島県　十河秀信）

◇はいはーい。これ、私もわからないんですよ（笑）。だから怖くてPCは買えないんです。引地さんどうですか？

◆PCエンジンDUOーRXが一番たくさんのソフトを遊べます。もうPCエンジンのハードは生産中止になってしまったので、手に入れるのなら今のうちかも。

（京都府　でらぞう）◇「大失敗」に惹かれてしまいました。これにメゲずにいいゲームを探して下さいね。

あるジャンルに花束を〜ゲームミュージック編〜

★私はゲーム以上にゲーム音楽がCDが好きで集めています。そんな私がお勧めしたいのが「スウィートホーム」と「ラグランジュポイント」のEDテーマです。どちらもCDは、ゲーム以上に入手困難ですが、アレンジ版はゲームをプレイしたことのある人には、特に聴いてもらいたい曲です。

（愛知県　中村昌之）

◆スウィートホームはよいですなあ。アレンジ版は聴いたことがないですけど。

◇ゲームミュージックCDって、入手困難ですよねえ。私も昔の欲しいのがたくさんあるんですが、見つからないです。3年前くらいに見かけた「ディーヴァ」のサントラ、あの時買っておけばよかったよぅ。

★音楽と言ったらファルコムのゲームでしょう。「ロマンシア」「ソーサリアン」、挙げたらきりがないのですが、一番印象に残っているのは「ドラゴンスレイヤーIV」のOPでしょう。たった3音にこれだけ情熱が感じられるのはファルコムならではです。本物のオーケストラもいいですけど、これはこれで1つの「世界」なんですよね。誰か現在のゲーム音楽

今号のふーふ愛

★主人が「お前の好きそーな本、買ってきた」と言ってた。

（群馬県　高木寿子）

★だんな様（ゲーム好き）が買ってきてくれた♡。

（山形県　片桐由紀子）

★「新世代ハードを購入したら、離婚よ！」と妻に言われているので、PC、GB、SFC（やっと昨年買った）でしか遊べません。

（神奈川県　山崎修）

業界で、あの音を使って作曲してくれる人はいませんか？　すごく心にしみるんです。

（東京都　森宇れく）

★日本ファルコム初期の名作、ザナドゥのメインテーマ「LA VALSE POUR XANADU」に一票！「悪魔のワルツ」とか「死のワルツ」とか散々なことをいわれてますが、私はあの曲、好きです。無意識のうちに口ずさんでいることも、夢の中まで出てくることもあり、そのマインドコントロールの度合いでは、あの「ぷよぷよ」ですら遠く及ばないほどハマりました。え？　BGMがそれしかなかったからだろうって？　図星です（笑）。でも、十年経ってもはっきり思い出せるゲームミュージックって他にないですよね？

（神奈川県　福島崇史）

◇出ました、日本ファルコム！　パソゲーで一世を風靡しましたよね。あそこの音楽は好きだったなあ…。「イース」「ザナドゥ」「ロマンシア」。「ザナドゥ」といえばレコード持ってますよ。ヘビメタ系のバンドが歌ってたやつ。あれは、パソコンにFM音源が搭載され始めた頃で…。

◆パソゲーのことになると、一気に「うっとりモード」になるんだね。

◇そ、そんなことないですって。嫌だなあ、もう。

◆じゃあ、メインテーマ、なんて読むのか知ってる？

◇私、理系だからわかんなーい。

◆逃げちゃだめだ、逃げちゃだめだ…。

◇…放っておきましょう。ええと、次回は「あなたのヒーロー」っていうのどうですかね。このキャラこそ、自分にとってのヒーローだ！　っていうゲームキャラを大募集。まず編集部で聞いてみましょう。

◆「レンタヒーロー」のやまだたろう。何しろデパートの屋上でヒーローショウに出演してるし。小市民なノリがいいでしょ。

■「ファイナルファイト」のハガー市長。ちぎっては投げるバックドロップに男を感じるぜ。

◇ちなみに私はFC版「ディーヴァ」の主人公、紫苑の海賊マータリ・シュバン様なんです。皆さんにとってのヒーローは、誰なのでしょうか？

おしえてあげたい！

★「テトラスター」

タイトーのFCのSTGです。何がすごいのかというと、このゲームは3DのSTGなのですが、その3Dの表現が見事としか言いようがありません。2面で障害物が回転しながら迫ってくるのには驚きました）。音楽もすべてクラシックで、しかも各面にいくつものバージョンがあり、聴いてて飽きません。

ゲーム中のメッセージは漢字混じり、コンティニュー画面もカッコイイし、さすがFC末期の作品と思わせてくれます。ちょっと難しめではありますが、やったことのない人はぜひ一度お試しを。絶対損はしません！

（大阪府　きしだよしひろ）

◇前号のシューティング特集で取り上げた、「シルフィード」も3Dの表現が見事でした。このゲームは、ちょっと難しめ、というところが私には無理っぽいですね。

◆「ナイトストライカー」みたいなもんだ。

（兵庫県　きのこもどき）◇最初にプレイしたSLGですか。思い出の一本というわけですね。

いなゲームですね…。うそです。ごめんなさい。

★「ダークキングダム」

自分ではイチオシのゲームなのですが、他の人はあまり知りません。名を「ダークキングダム」といいます。RPGです。ストーリーがとにかく笑えます。特に仲間がすごくて、魔王軍の人達だから、子供が熊に襲われているのを見かけても、めんどくさがって助けようとしませんし、敵の要人を暗殺しようとすると「殺さないでくれ！」というのに「そんなこと知るか！」とあっさり殺します。主人公は心の優しい人なので、とても苦しみながら話は進みます。

また、敵として勇者と数回戦いますが、「やつらは死んでも教会で所持金半分で生き返られるらしい」「バカな、やつらはバケモノか？」というような会話もあります。その他、ストーリーが疑問だらけでつじつまが合わないところなど、空想する楽しみもあります。やっぱりハガキだけでは語れませんね。一度やるときっと心に（別の意味で）残ります。

（神奈川県　F1）

（兵庫県　きのこもどき）◇好きなソフトが紹介されてないと悲しいですよね。すいません。

◇なんとなーく、前号の「マグナブラバン」に通じるおかしさがあるような。

◆取り上げようと思ってたところだったんです、これ。そのうち機会があれば誌上で詳しく紹介しましょう。

◇それでは皆さん、この辺で。次は真夏の8月に秋号をお届けできると思います。下の緊急告知どおり、お便り待ってますので、よろしくお願いします。

緊急告知！ SHOCK! 危うし読者コーナー!!

PLEASE!

宛先はこちら

〒104
東京都中央区湊2-4-1　MGビル
（株）KTCキルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
読者コーナー係

◇読者コーナーは、皆さんのご声援のおかげで、アンケートでは上位に入ってます。入ってるんですが、その割にお葉書が少ないんですよ!!　このままでは、次号は減ページになるのは間違いないと思うんです。

特にイラストは大募集。何しろ応募総数が少ないので、かなりの確率で掲載されます。今回なんて、ぎりぎりまで揃わなくて、素知らぬふりして私が描いてしまおうか、とまで思い詰めてたんですから。

各コーナーとも、引き続き募集中です。どんどんばんばんじゃんじゃんお便り下さい!!　お願いします。

ユーズド・ゲームズ一周年直前特別企画

編集部の明日はどっちだ！

4号目で一周年（笑）を迎える本誌「ユーズド・ゲームズ」。毎号企画される特集は、どのようにして生み出されるのか。その企画会議の模様を読者の方々に一挙公開！

校了（註：乱暴に説明すると、原稿を印刷所に送ること）を直前に控えた本誌編集部。心に「エヴァ」が入った男が、他の編集部員に迷惑をかけていた。

奥山（以下、奥）：引地さぁ～ん、原稿の入稿終わりましたかぁ～。あれ？　いない…。（机の上のメモを見る）「旅に出ます。探さないで下さい：引地」って、ええっ！　津田さん！

津田（以下、津）：何ですか？

奥：引地さんがこんなメモを！…って冷静ですね？

津：あぁ、またいつものことでしょ。きっと、向こうの方で隠れて寝てますよ。

奥：（ファンシーな柄の毛布にくるまった物体を発見）引地さん！　起きて下さい！

引地（以下、引）：ん？　あぁ……。

奥：そんな、寝起きだからって、怖い目つきでにらまなくても…。

引：視力が弱いから仕方がない。

奥：それにいい加減、ヒゲ剃って下さいよ。

引：生えてくるものは仕方がない！

奥：答えになってないですよ！

津：それより、原稿の入稿、終わったんですか？

引：おぉ、まかせてくれ、ばっちり入稿済みだ！

津：じゃあ、次号の内容、決めましょう。あまり時間もないことですし。

引：それも大丈夫、ぬかりはない！

奥：（小声で）そういう、楽しそうなことはすぐに思い付くんだから。その調子で原稿も早くあげてくれれば、胃が痛まなくてすむのに…。

引：ん、何か言った？

奥：い～えっ、別に！

津：で、どういう内容なんですか？

引：うむ、「超大作主義！」という特集だ。ほら、「世界初××システム搭載」とか、ゲームのキャラに新人アイドルを起用したソフトがあるでしょ。そういう話題先行型のソフトを集めて、ホントにその話題に見合ったゲームなのか見てみようじゃないか、という趣旨の企画だ。

奥：何か、どこかで見たような企画ですねぇ…。

引：ぐっ、それは違うぞ！　断じて違う！

津：でも、面白そうではありますね。じゃあ他の特集はどうします？

引：いや、それ以外考えてない。

奥：…そんなことだと思っていたけど、まさかホントに考えてないんですか？

引：ない！

奥：……。

津：じゃあ、これはどうですか。「ゲームキオスク特集」。特に、うちの読者には気になる話題だと思うんですけど。

引：津田君、ナイスな企画だ！　特集に決定！

奥：私も温めていた企画があるんですけど…。

引：はい、奥山さん。

奥：ファミコン時代の花形ゲームって、パソコンからの移植作だと思うんです。「ディーヴァ」とか、日本ファルコムのゲームとか…。そういう「オールドパソコンゲーム」をより詳しく記事にしてみたいんです。

引：昔のパソコンゲームのことになると、うれしそうに語るね。

奥：ハイ！　読者の方からも要望がありますし、ぜひやりましょう！
引：だが、不許可である。何せ「ポートピア」には泣かされたからな。
奥：……負けたくせに。
引：何？
奥：ゲーム対戦、2回も負けた上に「今のは練習！」といって誤魔化した！
引：そ、それは……（さすがに、このことは反省しているようだ）。その企画、ぜひやりましょう！
奥：じゃあこの企画、決定ですね！
引：ハイ（ちょっと涙目になっている）。
津：じゃあ、とりあえず次号の内容も決まったことだし、打ち上げをしましょうか。
奥：そうですね！
※以上の記事は、事実に若干近いですが、あくまでもフィクションです。実際は、編集長も交えた厳粛な企画会議によって決定されています（本当です！）。

NEXT ISSUE
次号予告

第1特集
あれもこれも「超大作」!?
チョー大作主義宣言！

「超大作」と言えば、「時間とお金をかけた作品」と言えるだろう。だがその一方で、「超大作」を目指した話題作先行型の作品もある。ビッグプロジェクトもの、有名人起用もの、アイドルもの等々…。そうした、「超大作」ゲームソフトの数々を本特集で集めてみた。はたしてこれらのゲームは、真の「超大作」へと花開くことができたのか!?
チョー大作はここから始まった／有名作家起用ソフトの数々／百花繚乱アイドルゲーム／ビッグプロジェクト＝超大作？／この方々もゲームになりました、ほか

第2特集
あの名作が新たな形で甦る
ゲームキオスク名作選

かつてのディスクシステムに似た、任天堂のソフト書き換えサービス「ゲームキオスク」。まもなく始まる予定のこのサービス。本誌では、現在でも色褪せない魅力的な名作の数々を総力特集！　また、ラインナップにあがっている100タイトルの内容や、書き換え方法なども詳細に紹介します。

第3特集
オールドパソコンゲーム特集

かつて、「移植ゲームの花」と言えばパソコンゲームという時代があった。そんな、ファミコン全盛時代を支えた、あの懐かしいゲームたちの魅力を新たに見つめ直す！

その他、
「1タイトル10ページ特集」
「バカゲー専科」など、
連載記事も絶好調！

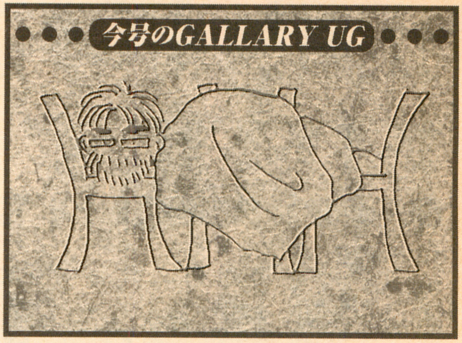
季刊　時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ

VOL.4 AUTUMN
8月下旬発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

編集後記
EDITOR'S ROOM

深夜の再放送を見てしまったのが運のつき、今さらながら「エヴァンゲリオン」にハマっています（映画版は未見だけど）。関連本の監督インタビューも読み、心に「エヴァ」が入った私は、編集部でいやがられています（笑）。今やすっかり他の編集者に相手にされなくなりました。そのおかげか、いつの間にか編集部の人数が減っている…。というのは「エヴァ」のこととは全く関係なく、それぞれ新たな仕事について頑張っています。あぁ、何の話をしていたんでしたっけ…。そうそう、「イヤなゲーム対戦」は現在、連敗記録更新中です。「美青年ＳＬＧ（プレミアムＢＯＸ）」や守○聖様ＣＤなど、数々の精神攻撃を受けた私が、次に購入させられるゲームは「洋ゲー版キャラゲーG」だ！（引地）



寝起きの引地さん。特に目つきを忠実に誠実に描いてみました。（奥山）

最近、ミルクプリンにハマっている私。編集部の近くにある弁当屋で売っているのですが、これが激ウマ。なにかやばいモノが入ってるんじゃないか、と思わせるほどの中毒性で私を狂わせています。残業続きでこれを食べているときが一時の休息、といったところですな。

さてもう一つの気分転換はやはりゲーセン。旬は「怒首領蜂」。息抜きとはほど遠い、集中力と精神力を問われるゲームで、画面を覆いつくす弾の嵐を、小さな自機のあたり判定を信じてかわす！　かわす！　撃ちまくる！　実はこのゲーム、スコアが５０００万をこえないと２周目にいけません。それを達成するには最低でも５面までノーミスノーボンバーでいかなければ…（コンボは私にはできません）。あと５００万か。遠いなあ…。（津田）

小学生でパソコンを持ち、「ベーマガ」と「パソコンサンデー」を信奉していた私にとってのカリスマは、高橋名人ではなく山下章氏。昔は「大学生でライター」というのに、とても憧れてたのでしょうね。その話を編集部でしたら、「奥山さんだってそうでしょ」と言われて目から鱗。人生って不思議だわ。ともかく、パソコンやるのに協力的だった親には感謝しなくては…。期待された意味から大幅にズレましたけどね（笑）。そのせいか、パソコン歴だけ長くて実力は皆無。システムが吹っ飛んだ愛しのMacを直すこともできません。バックアップも説明書もディスクも保証書もないため、復旧の見通しはたたず、５年分のデータがすべてパァ。誰か…僕を助けて…って感じです。（奥山）

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズvol.3夏号
1997年5月31日発行　第2巻第2号通巻第3号
定価：本体780円（消費税が別に加算されます）

(株)KTCキルタイムコミュニケーション
〒104　東京都中央区湊2−4−1　MGビル
編集部　TEL03-3555-1201　FAX03-3555-1203
販売部　TEL03-3555-3431　FAX03-3551-1208

STAFF

発行人：高橋清一／編集長：小泉俊昭／編集部：引地幸一・津田清和・奥山美雪／アートディレクション：石井敏昭／デザイン：ブラフマン（金子　健・柘植節子・亀尾裕次・常松良三・田中しおり）／編集協力：市川和久、Ｍ２、中澤学、中村満、田口千鶴／販売：長谷川安次／印刷：大日本印刷株式会社

次号ユーズドゲームズVOL.4 AUTUMNは
'97年8月下旬発売予定

●面白かった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●あなたが「コケた」と思うソフトを教えて下さい

●あなたが「パソコンからの移植」として思い浮かべるソフトをあげて下さい

●この本をいつどこで買いましたか？

（　　）月（　　）日ごろ／場所〈最寄り駅名　　〉

1.書店（　　）　2.パソコンショップ（　　）　3.その他（　　）

●次の号も買うと思いますか？

思う・思わない（理由　　）

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは7月末日までです）

POST CARD

50円切手を
貼って下さい

104-□□

東京都中央区湊2-4-1　MGビル
KTC キルタイムコミュニケーション
季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部
Vol.3アンケート係行

フリガナ	ペンネーム		
氏名	職業	年齢　歳	性別　男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かった中古ゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

ゲームショップ探訪記 1

新作ソフトのビデオを大量放映中！ 先取り派には見逃せないお店!!

ドキドキ冒険島 波崎店

〒314-04　茨城県鹿島郡波崎町8370-1　TEL0479-44-8066
営業時間：10：00～21：00　年中無休
最寄り駅：ＪＲ銚子駅からバスかタクシーで10分

いいソフトを積極的に勧める！

漁業の街・銚子から、大きな橋を一本渡るとそこが波崎だ。夏になると海水浴客で賑わうというこの地に、名店を発見したぞ！

月に１回行うイベントは、メーカーから依託される、新作の限定体験版を使ったアンケートや、通常はユーザーの手に渡らない、販促グッズを賭けてのビンゴ大会。小中学生向けには、ミニ四駆大会なども行っているそうだ。この店には、メーカーから来るサンプルやグッズが多く、モニター15台を使ってビデオなどを流しても全然追いつけないと、店長さんも嬉しい悲鳴をあげている。

また、この店の攻略本の充実度はかなり高い。古いソフトの攻略本は手に入りにくいだけに、嬉しいサービス展開だよね。「将来は、本やゲームなどのマルチメディア物に、子供が楽しめる要素を取り入れた、総合的なお店にしたいんですよ」とは店長さんの言葉。店頭には並んでいないが、ＦＣなどの旧ハード系のソフトもあるという。店長さんは、どんなソフトも、できるだけ安く売ることを心がけているということ。今年の夏、海で遊んだ帰りに、ちょっと寄ってみるのもいいんじゃないかな？

おすすめソフトや週間・月間・年間ランキングなども充実している。

お客様に一言

お客さんと話す機会をたくさん作りたいです。同じお金を出すのなら、いいものを買って欲しいですからね。自分でやってみて、ダメだったものはダメとはっきり言います。よくわからない人は、どんどん店員に聞いてください。

SERVICE & SYSTEM

サービスカードは1000円で１スタンプ。50スタンプ貯まると1500円の割引になる。だが、今後このシステムは変更する可能性があるということ。会員に対しては各種セールの案内もしている。

店長の加瀬さん（左）と店員さんたち。皆さんとても明るい方々でした。

ユーズド・ゲームズ Vol.3 1997
充実！中古ゲームライフ
平成9年5月31日発行第2巻第2号通巻第3号　発行人：高橋清一　編集人：小泉俊昭　発行所：KTCキルタイムコミュニケーション　〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGビル　TEL03-3555-3431　FAX03-3555-1203
定価：本体780円
※消費税が別に加算されます
KILL TIME COMMUNICATION

ゲームショップ探訪記3

賑やかな店内と確かな品揃えで、ライトユーザーの心をがっちり掴む！

ハチスケ 四街道店

〒284 千葉県四街道市大日318-12　TEL043-424-2636
営業時間：通常11：00～21：00　学校が休みの日十金曜日10：00～21：00
ＪＲ四街道駅から徒歩15分

女性店長のウデが光る！

東京郊外の閑静な住宅街といった雰囲気の四街道。駅前の道をまっすぐ行った左手、本屋さんの２階が「ハチスケ四街道店」だ。入り口の階段に貼られた、たくさんのポスターが迫力満点に出迎えてくれる。

店長の千葉さんが女性ということもあって、家族連れや女性への対応に「お姉さん」的な気配りを感じる。入りやすいような雰囲気を作ることはもちろん、ライトユーザー向けの品揃えにも余念がない。アットホームなお店なのだ。

第２日曜日は「ハチスケデー」として、新作ソフトが100円で買えるという、ユーザーにとっては究極とも言えるサービスを実施。指定の各ソフトが先着２～５名ずつ、100円で買えてしまうのだからすごい！

「これからＳＦＣが少なくなっても、うちだけは変わらずに、充実の品揃えでお客様のご要望にお応えしていきたいと思ってます」

すべてのハードに暖かな眼差しを向ける、店長の一言が心強いよね！

ＰＯＰやポスターがずらりと並べられた店内は圧巻。

SERVICE&SYSTEM

ポイントカードを実施。購入金額の5%が貯められていき、それをいつでも使うことができる。ソフト買い取りの場合、現金か金券が選べて、金券ならば20%増しの額が貰える仕組み。また、ＰＳのソフトに限り消費税込みの値段というのも嬉しい。

店長の千葉さん（右）と斗澤さん。笑顔が素敵なお二人だ。

ユーゲー読者に一言

店の倉庫の方には、ディスクシステムや、マークⅢ、ファミリーベーシックなどもあったはずです。何年も開けてない「開かずの間」なので、稼働するかどうかわかりませんが…（笑）。興味のある方は、気軽に声をかけて下さいね。

ISBN4-906650-04-X C2076 ¥780E

©KILL TIME COMMUNICATION
Printed In Japan

売上カード

(株)キルタイムコミュニケーション
〒104 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL (03) 3555-3431 FAX (03) 3555-1203

書名	季刊 ユーズド・ゲームズ Vol.3 夏号
定価	本体780円 ※消費税が別に加算されます
売上月日	
注文月日	
帳合先	

ISBN4-906650-04-X C2076 ¥780E

補充注文カード(書籍扱い)

貴店(帳合)印

冊数 冊

季刊
ユーズド・ゲームズ
Vol.3
夏号

定価 本体780円
※消費税が別に加算されます

発行 キルタイムコミュニケーション

ISBN4-906650-04-X C2076 ¥780E

(株)キルタイムコミュニケーション
〒104 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL (03) 3555-3431
FAX (03) 3555-1203